

AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 45
INCLUYE
2 CD-ROM
795 PTAS
NÚMERO EXTRA
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
www.hobbypress.es/MICROMANIA
MEGAJUEGO
Carmageddon II
Carreras sin límites
PATAS ARRIBA
Dune 2000
Todos los pasos para ser el Amo y Señor de Arrakis
INFORME
Emuladores
Convierte tu ordenador en una recreativa
REPORTAJE
ECTS 98
Lo mejor de la feria de otoño
8 424094 820313 00045
MONACO GRAND PRIX
RACING SIMULATION
Vive el espectáculo





JUEGOS EXCLUSIVOS DE NINTENDO 64







ENTRA EN

EL MUNDO DE NINTENDO 64

POR SÓLO 19.900 ptas



www.nintendo.es

S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 45 - Octubre 1998

De unos meses a esta parte, el auge y crecimiento de producción de esta compañía francesa ha aumentado de manera geométrica. Tal es así que no podíamos dejar escapar la oportunidad de realizar un informe especial sobre sus proyectos futuros y aspiraciones dentro del mercado del software y del hardware lúdico.



La última creación de Sega se llama Dreamcast y cada vez se acerca más a nuestro país, dispuesta a desbancar de los primeros puestos de ventas a Sony, con su Playstation y a Nintendo con su Nintendo 64. En este avance especial os contamos cómo será la consola, sus características, los juegos que saldrán en su formato y todo aquello que os interesará saber una vez que podáis comprarla.

Pueden contarse con los dedos de una mano los simuladores de Fórmula 1 que de verdad marcan una época con respecto del resto. En este número presentamos la preview de uno de estos casos: «Monaco Grand Prix», un excelente simulador deportivo que mezclará a la perfección la espectacularidad de sus gráficos con su increíble jugabilidad y facilidad de manejo.



Un año más, el ECTS ha marcado el inicio de la cuenta atrás en el sector del entretenimiento. Una actividad frenética ha contagiado a todas las compañías, tanto de software como de hardware, con la vista puesta claramente en la campaña de navidad. En este número doble os adelantamos lo que serán los títulos clave de la próxima temporada. Para empezar, un reportaje especial tiene como protagonista a Ubi Soft, con todos sus próximos lanzamientos. Continuamos con el Avance Especial de la nueva máquina de la todopoderosa Sega: Dreamcast, la consola que ha nacido para enterrar en el olvido a las que ya hay disponibles en el mercado actual e incluso para hacerle sombra al PC, donde os adelantaremos las excelencias de esta máquina millonaria. Hemos preparado además un amplio reportaje acerca de los emuladores, con el que descubriréis las posibilidades de unos pequeños programas que pueden convertir nuestro PC en algo tan dispar como una de esas máquinas recreativas que tantos buenos ratos nos hicieron pasar antaño e incluso en un Spectrum, un Amiga, un Atari y cientos de cosas que podáis imaginar.

A todos esto hay que añadir las increíbles previews de juegos como «Monaco Grand Prix», el más realista de los simuladores de conducción deportiva, «O.D.T.», una aventura con tintes de arcade y JDR o «Daikatana», la última locura de John Romero y el juego que está predestinado para desbancar a títulos como «Quake 2», «Unreal» o «Sin». Nuestro Megajuego del mes que es el siempre polémico «Carmageddon 2», la sección de Puntos de Mira en la que puntuaremos de la manera más objetiva y verídica posible aquellos programas que ya se encuentran disponibles o que lo harán en breves días. Para finalizar, el jugoso Patas Arriba de «Dune 2000», con el que podremos hacernos con el dominio del desértico planeta, con el ejército que escojamos y sin sudar ni una gota, a pesar de las altas temperaturas y la tensión que se genere en nuestro ordenador y, cómo no, nuestras secciones fijas de todos los meses, llenas de sorpresas y noticias de los sectores y géneros que tocan.

Completamos este recorrido por este número extra, con el suplemento E.A. Sports, donde FIFA vuelve a ser el gran protagonista. Y para rematar la faena dos CD-ROMs, nuestro CD especial demos con las mejores demos seleccionadas en exclusiva y un segundo CD con una aplicación interactiva en la que podréis escuchar de boca de sus protagonistas cómo será el Futuro Perfecto. No os podréis negar que este número extra nos ha salido redondo. Hasta el próximo mes.



r i o 

795 ptas. (IVA incluido)



118. REPORTAJE
EMULADORES

Un interesante artículo en el que os explicamos de forma exhaustiva cuándo aparecieron, cómo se utilizan y dónde conseguir estos pequeños programas que pueden convertir nuestro PC en una máquina recreativa, un Spectrum, un Amstrad 464 o un MSX y disfrutar así de los juegos que en ese formato aparecieron.







128. PATAS ARRIBA
DUNE 2000

La lucha entre Atreides, Harkonnen y Ordos por el control de Arrakis dejará de ser un quebradero de cabeza desde este día, gracias al Patas Arriba que os ofrecemos, con multitud de consejos y explicaciones que os permitirán llevar a buen fin todas y cada una de las misiones que se os propongan.

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela
Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Carlos F. Mateos
Santiago Tejedor
Francisco Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez
Luis A. González
David E. García
Conchita Araluce
Eva García
CD-ROM
Jesús Martínez
Pablo Aguilar
Secretaria de Redacción
Laura González

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón, Ventura y Nieto, Sol Tomás, José Luis de la Cruz, Carmen Blancco

Edita **HOBBY PRESS, S.A.**

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

Directora Comercial
Mamen Perera
Publicidad
María José Olmedo
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel.: 91 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Impresión
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel.: 91 747 33 33

Transporte
Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS









SPEED BUSTERS

De la mano de UbiSoft nos llega este nuevo arcade de coches, que parte con la ventaja de utilizar el motor gráfico del magnífico «F1 Racing Simulator». Al volante de espectaculares coches que van desde los años cincuenta a los noventa, arrasaréis la ciudad a velocidades endiabladas. La posibilidad de escoger la pintura de los coches e incluir mejoras en estos hace que podamos tener una máquina a nuestro gusto. Una vez en carrera, debéis tener cuidado con los obstáculos imprevistos que pueden aparecer en vuestro camino. Las velocidades que se pueden alcanzar son impresionantes, y más si hacéis uso del turbo. Ya sabéis, agarrad fuerte el volante y pisad el acelerador a fondo.

GRAND PRIX LEGENDS

Circuito de Monza, día 10 de septiembre de 1967. El motor de uno de los coches más potentes de la época ruge en boxes esperando que comience la sesión de entrenamientos. Debéis demostrar vuestra pericia en el pilotaje de los predecesores de los fórmula 1 de hoy en día. Estos no disponían de los avances tecnológicos actuales, por lo que la destreza de los pilotos era fundamental para lograr rebajar los tiempos en cada vuelta. En la demo que os ofrecemos, a parte de la serie de entrenamientos, podréis disfrutar con las repeticiones de vuestras acciones más espectaculares vistas desde las distintas cámaras situadas a lo largo del circuito de Monza.

EUROPEAN AIR WAR

«European Air War» os trasladará a los cielos de Europa durante los días más peligrosos de la Segunda Guerra Mundial. En la demo que os ofrecemos sólo podréis pilotar dos de los veinte aviones incluidos en el juego completo, el P-51D Mustang o el Focke-Wulf Fw190A-8. Tenéis disponibles un "Quick Start" para cada avión. Dependiendo de vuestra elección vuestra misión será distinta. Si voláis con el Mustang tendréis que escoltar y defender a un grupo de bombarderos B-17. Si lo hacéis con el Fw190 alemán tendréis que atacar un grupo de B-17, pero cuidado con su escolta. La demo que os ofrecemos está limitada por tiempo, cinco minutos de misión.

HARDWAR

En esta demo asumiréis el papel de un "Operativo", esto es, una especie de cazarecompensas. Vuestro hogar, por llamarlo de alguna forma, es la superpoblada y claustrofóbica ciudad de "Misplaced Optimism", la última del agrupamiento de cráteres sobre la superficie de Titán, el mayor satélite de Saturno. Tendréis que buscar en los canales de comunicación para interceptar a los saboteadores que pululan por la extensa red de cráteres y túneles de Titán. Vuestro objetivo, ganar una buena reputación, dinero, mejorar el "Moth" (vuestra nave, vuestra única posesión realmente importante) y, en última instancia, escapar de Titán. Una fantasía para todos excepto para los poderosos e influyentes.

MULTIMEDIA



Solución interactiva de «Heart of Darkness».



Especial Emuladores.

Solución interactiva de Heart of Darkness.

Este mes dejamos los clásicos para ofreceros la solución de un juego que seguro se convertirá en uno de ellos en muy poco tiempo. «Heart of Darkness» no ha perdido la esencia de las antiguos aventuras como «Flashback», pero eso sí, sin descuidar el aspecto técnico y adaptándose a los nuevos tiempos. Gracias a la solución interactiva lograréis rescatar al amado perro de Andy de las Fuerzas de la Oscuridad.

Especial Emuladores.

Como complemento al artículo, os ofrecemos en el menú la posibilidad de acceder directamente a las mejores páginas sobre emuladores en Internet. Además, podréis instalar los emuladores MAME, NeoRage y Callus directamente desde la pantalla del menú.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.



INDUSTRY GIANT

Ha llegado el momento de dar más de un dolor de cabeza a los más poderosos personajes del mundo de la industria. Al iniciar la partida, debéis hacer un escrupuloso estudio de las ciudades y terrenos donde comencéis a crear vuestro gran imperio, ya que será fundamental a la hora de conseguir que vuestros ingresos sean mayores que las deudas. Una buena situación de vuestras fábricas y tiendas reducirá considerablemente los gastos. Para aumentar la demanda de vuestros productos, podréis crear por ejemplo instalaciones deportivas o centros de recreación. Pero no estaréis solos en vuestro camino hacia el poder. Vuestros rivales no tendrán ningún escrúpulo para hacerse con el control total del mercado. La demo está limitida a cinco años de gestión.



RAINBOW SIX

Os ofrecemos la demo de «Tom Clancy's, Rainbow Six», un juego con una historia que sigue línea de las novelas del famoso escritor. Al mando de una fuerza de asalto de élite, debéis enfrentaros al terrorismo internacional en ambientes altamente realistas. En la demo, debéis rescatar al embajador belga en Londres que ha sido secuestrado por el grupo terrorista "Free Europe". La misión consta de dos fases: la fase de planificación y la fase de acción. En la fase de planificación recibiréis un informe con todos los detalles concernientes a la misión, formando así vuestro cuerpo de asalto. Utilizando un plano de la zona, planificaréis los movimientos de vuestros hombres. En la fase de acción dirigiréis a vuestro equipo en el asalto final.

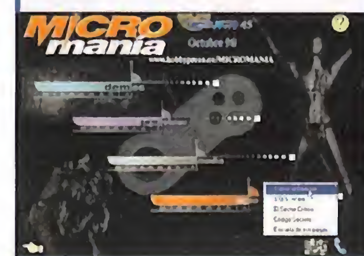


ANNO 1602

El descubrimiento del Nuevo Mundo ha provocado que las potencias mundiales de la época decidan expander sus territorios. Para ello se han lanzado a la aventura, mandando a sus navios con la esperanza de encontrar nuevas y fértiles tierras donde establecer sus colonias. Hay nuevos territorios por explorar y sus riquezas parecen inagotables. La lucha por la conquista del Nuevo Mundo ha comenzado. Tendréis que demostrar que imperio es el que domina el Mundo.
«Anno 1602» es un juego que sigue la tónica del ya clásico «Colonización» de Sid Meier, pero marcando una gran diferencia en cuanto al aspecto técnico y gráfico se refiere. Si sois amantes de este tipo de juegos, estad seguros de que, como aperitivo, disfrutaréis con la demo.

Nuevo Menú

Este mes tenemos el gusto de presentaros el nuevo menú de Micromania, que esperamos sea de vuestro agrado. Un trabajo en el que hemos tratado de ofreceros un entorno que facilite aún más el acceso a los contenidos del CD-ROM, así como mejorar el aspecto visual e incorporar nuevas posibilidades. Por ejemplo, podréis poneros en contacto con nosotros mediante correo electrónico, simplemente pulsando sobre la imagen del teléfono en la parte inferior derecha de la pantalla. También existe la posibilidad de acceder rápidamente a las páginas on-line de Micromania en Internet y visualizar las mejores previews y trailers de películas o instalar cualquier demo sin tener que salir del menú. Este mes también disfrutaréis con un especial de emuladores de máquinas arcade, pudiendo acceder desde las páginas del menú a los principales links que hay en Internet (eso sí, siempre y cuando tengáis conexión a la red de redes).





OCIO



Un crimen perfecto

Un empresario al borde de la quiebra tiene un plan para sanear su dañada economía. Este consiste en asesinar a su esposa para cobrar una alta suma de dinero que le sacará de su difícil situación. Para ello contará con la "inestimable" colaboración del amante de su mujer, pero las cosas se complican...
Michael Douglas, Gwyneth Paltrow (Seven) y Viggo Mortensen encabezan el reparto de este remake de «Crimen perfecto» de Alfred Hitchcock, que en principio lo tiene complicado para superar a este clásico del cine de suspense.

Pequeños guerreros

El gobierno norteameriacano ha desarrollado un chip de alta tecnología de inteligencia artificial. Unos fabricantes de juguetes han incluido este chip en sus nuevos muñecos de acción, creando auténticos soldados que se han convertido en un peligro para la sociedad. Ahora deben de solucionar todo el follón que han organizado. Este es el argumento de «Pequeños Guerreros», una película que promete ser de las más entretenidas de la temporada.

Los Vengadores



Un loco y endiosado tiene el único objetivo de destruir el Mundo y tenerlo bajo su control. Para ello no dudará en poner en marcha sus planes más macabros. Para pararle los pies, dos de los mejores espías del mundo entrarán en acción. Una gran producción para una película que ha conservado fielmente el espíritu de la fabulosa serie inglesa de los años 70.

Dos actores de gran clase, Sean Connery Ralph Fiennes, y una actriz de belleza felina, Urma Thurman, son los protagonistas de este film que hará las delicias de los amantes del cine de acción.

Species II

En 1995 el primer experimento con ADN humano y alienígena generó un auténtico monstruo asesino. Ahora, el primer viaje tripulado a Marte ha resultado ser un rotundo fracaso. Uno de los tripulantes de la nave ha regresado a la Tierra con aquejado de extraños síntomas que están cambiando incluso su aspecto físico. «Species II» promete ser mucho más sangrienta y sobrecogedora que la primera parte, todo un reto para sus incondicionales.



PREVIEWS

TAW 95 (Total Air War)

Os presentamos una preview de «Total Air War», un simulador del ultramoderno caza de combate F-22. En este simulador de los chicos de DiD han cuidado hasta el máximo detalle todos los aspectos que rodean a una campaña militar. Así, de todas las misiones que se van generando continuamente, sólo podréis volar aquellas para las que estéis capacitados según vuestros puntos de experiencia y vuestro ranking.

SNOWBOARDING 1080º

Preparaos para volar con este prometedor juego para Nintendo64. Mientras esperamos al lanzamiento de «Snowboarding 1080º» os ofrecemos esta preview para que os vayáis haciendo una idea de lo este simulador de SnowBoard tiene que ofrecer. ¿Quién ha dicho que hay que esperar al invierno para practicar el Snowboard?





REPORTAJE INTERACTIVO

FUTURO PERFECTO
Los mejores juegos de la próxima temporada

Las dos más importantes ferias de software de entretenimiento a nivel mundial son el E3 y el ECTS. En las mismas, las más importantes compañías de videojuegos presentan sus últimas creaciones para seguridad de la industria, alegría de la prensa y sorpresa de los usuarios finales. Micromanía, como siempre, quiere servir de plataforma para enseñaros lo que se está gestando en los laboratorios informáticos de las grandes firmas de software de entretenimiento. Por esta razón hemos diseñado, desarrollado, producido y programado este CD-ROM extra que hemos titulado «FUTURO PERFECTO. LOS MEJORES JUEGOS DE LA PRÓXIMA TEMPORADA». En el mismo encontraréis todo lo que más nos gustó, sorprendió, alucinó..., de los dos eventos: el E3 y el ECTS.

En nuestro CD-ROM, y siempre de una manera interactiva, encontraréis un menú principal en el que figuran, alfabéticamente ordenadas, las principales compañías del sector que estuvieron presentes tanto en Atlanta como en Londres. Así encontraremos desde 3DO hasta Westwood, pasando por Accolade, Eidos, Fox, Infogrames, LucasArts, Microsoft, Origin, Sierra, Virgin... Al pulsar sobre cualesquiera de los nombres, pasaremos a una pantalla en la que veremos vídeos, pantallas y "art work" de los mejores títulos que cada compañía presentó en los dos grandes certámenes.

Pero no sólo sabremos qué es lo más importante en la actual industria del videojuego de la mano de las compañías y sus programas, sino que también las declaraciones de sus presidentes o de sus principales programadores nos informarán de lo último en software de entretenimiento. Así Richard Garriott, Bill Roper, Joe Bonner, Jason Falcus o Frank Sauer son los protagonistas de esta sección de nuestro CD extra, y nos develarán secretos de Origin, Blizzard, Probe, Iguana UK y Appeal respectivamente.

Gracias a este CD-ROM extra de Micromanía tendréis acceso directo a los "archivos secretos" de las grandes compañías, os adelantaréis a los más inmediatos de los lanzamientos y estaréis informados de todo lo que sucede en el futuro perfecto del universo de los juegos.













RODARAN CABEZAS...



...O NO.



DUELO DE HECHIZEROS



Es como una máquina del tiempo que hará que viajes a reinos donde te encontrarás con criaturas mágicas, embrujos, hechizos y un malvado brujo que tiene aterrorizado a todo el mundo. (No nos referimos a Rappel). Tu misión será ir por tierras mágicas y superar todos los peligros. Para ello necesitarás el poder de tus hechizos y convocar a poderosas criaturas que te ayudarán en tu viaje.



Flash

Ubi Soft España, a través de Guillemot, puso en circulación el pasado 10 de Septiembre las primeras unidades de Maxi Gamer Phoenix, la tarjeta de video basada en el nuevo chipset Banshee de 3Dfx, que funciona como hibrido 2D/3D. Banshee se basa en una estructura muy similar a la de Voodoo 2, superando a ésta en muchos aspectos, y ofreciendo grandes prestaciones. El precio inicial es de 27.900 pesetas, y la versión AGP de la tarjeta –por ahora sólo está disponible PCI– que se lanzará en pocas semanas, incluirá «Tonic Trouble» como juego de regalo.

Estuvimos con Lara Croft

Con motivo de la presentación de «Tomb Raider III», los distribuidores del juego en España, Proein S.A, en colaboración con Eidos, reunieron a la prensa especializada en una sala de recreo del centro de Madrid, para mostrarnos, en vivo y en directo, por un lado, las excelencias de esta tercera parte y por el otro, a la bellísima e impactante Nell McAndrews, hoy por hoy, la actual encarnación de nuestra arqueóloga favorita. Preguntas de todas clases, flashes fotográficos por todos lados y un apetitoso cóctel para satisfacer nuestro apetito aventurero, llevaron a su punto y final ésta, cuando menos, atractiva presentación.









Piratas a galeras

Los complicados entresijos alrededor de los delitos informáticos nos sorprenden más cada día por cómo se llevan a cabo. Desde complejos métodos de falsificación hasta los más descarados procedimientos, reportan en cualquier caso, grandes beneficios a quienes practican tales actividades. Este es el caso de una familia que fue detenida por la policía de Barcelona el pasado mes de septiembre. Dirigida por un individuo de 56 años y sus dos hijos de 30 y 25 años respectivamente, comerciaban con videojuegos piratas dentro de un puesto callejero en Barcelona en lo que era la mayor organización de esta clase en España. Hasta dos camiones hicieron falta para intervenir el material utilizado de forma clandestina, que se vendía por debajo de la mitad de su precio comercial. Contando con ramificaciones en Hong Kong, lugar de procedencia del material, pasaba los controles aduaneros mediante maniobras de despiste y engaños.

Las pérdidas ocasionadas a multinacionales como Sega, Nintendo o Sony por el fraude representa, según una primera valoración policial, unos 2000 millones de pesetas. Todo un imperio de falsificaciones edificado a partir de un tenderete callejero. En la actualidad tenían tres paradas en el mercado semanal con más tradición en el núcleo barcelonés, un almacén y hasta un servicio On-line en el que atendían pedidos mediante Internet. Sólo una de estas tres tiendas reportaba unas ganancias de entre 250.000 a 350.000 pesetas diarias. Además de las irregularidades que se imputan a los presuntos contrabandistas por distribución de género pirata también se les acusa de manipular consolas para que aceptasen los programas replicados.

Parece que a este tipo de delitos se le está empezando a prestar una especial atención por parte de la policía –ADESE, la asociación que reúne a todo el sector del entretenimiento, ha tenido un papel clave en este cambio de actitud–, a pesar de la dificultad que supone perseguirlos, puesto que quienes los practican no se limitan a distribuir unas pocas copias. Se establecen verdaderos centros comerciales piratas con la consecuente cantidad de dinero defraudado.

Flash

Nintendo coloca el precio de Nintendo 64 en España en 19.900 pesetas, realizando una importante rebaja sobre el anterior PVP, con la que pretenden fortalecer la presencia de la consola en nuestro mercado, en previsión de los grandes títulos que se preparan para la próxima campaña de Navidad.

El mejor juego del año

Una vez más, coincidiendo con la celebración del ECTS, en la edición de este año de la feria se entregaron los galardones que la organización, y la prensa europea, otorga a los mejores del pasado año.
Micromanía acudió a la gala en la que se entregaron los trofeos, que estuvo amenizada por la presencia de Jack Dee, un personaje enormemente popular en el Reino Unido, gracias a sus numerosas actuaciones en la MTV.
Una vez allí, se desveló el secreto mejor guardado de Micromanía, que fue la concesión del mejor Juego del Año en nuestro país, una vez consultadas las votaciones de todos los lectores, a «Starcraft», el espectacular juego de estrategia de Blizzard. Además, parece que en España tenemos buen ojo en esto de los juegos, pues «Starcraft» también resultó escogido como Juego del Año en Europa por la organización.
Algunos de los premios más importantes entregados en el ECTS 98 son los siguientes:

Juego del Año: . . . . *Starcraft*
Mejor Hardware: . . . . *3Dfx Voodoo 2*
Mejor Consola: . . . . *Sony PlayStation*
Desarrollador del Año: . . . . *Rare*
Juego del Año Consola: . . . . *Goldeneye 007*
Juego del Año España: . . . . *Starcraft*

Muchas felicidades a todos los ganadores y, a los demás, suerte para la siguiente edición.

Grandes espectativas

Interplay anuncia el desarrollo de un nuevo juego de rol, en el que tienen depositadas grandes esperanzas, pues no en vano llega como una licencia de Advanced Dungeons & Dragons, y está siendo creado utilizando el mismo engine que se usa en «Baldur´s Gate», llamado Bioware Infinity, que permite ofrecer enormes escenarios renderizados, en los que se aplican efectos de luz en tiempo real, así como diversos efectos atmosféricos.
El nombre de este desarrollo es «Planescape Torment», y su productor es Guido Henkel, un veterano de la industria con más de quince años trabajando activamente en la creación de videojuegos. Henkel es conocido, sobre todo, por su trabajo en «Realms of Arkania». Interplay, de momento, no ha anunciado la fecha de lanzamiento de este juego, pero se prevé que no sea antes del próximo año.



GANADORES CONCURSO VOTACIÓN ECTS:

PREMIO: Joystick Millennium3D

Asier Berrondo Arbelaiz	Guipuzcoa
Eduardo los Arcos Galilea	La Rioja
Salvador Moreno Moreno	Valencia
Esteban Barranco Ruiz	Jaén
Iván Soler Barnes	Barcelona
Amador Rodero Castro	Barcelona
Antonio Marqués Galindo	Madrid
Guillermo Posilio Delgado	Madrid
Iago Pérez Ares	La Coruña

Flash

Proein anuncia la renovación de su contrato con Take 2, para distribuir todos los productos en España. La noticia es doblemente importante, puesto que Take 2 llegó hace poco a un acuerdo con G.O.D. (Gathering of Developers), la compañía creada por Mike Wilson –ex id Software– para distribuir juegos como «Grand Theft Auto 2», «Railroad Tycoon 2» o el espectacular «Max Payne».

CONCURSO CENTRO MAIL CUPÓN DE VENTAS DE «COMMANDOS»

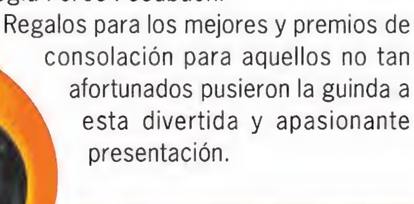
Ganadores de una tarjeta 3Dfx

Iñigo Frías Mend Vitoria (Álava)
Raúl Arias García Miguelturra (Ciudad Real)
Miguel Ángel Rubio García Valencia (Valencia)
Jonathan de Nicolás Herodio Granada (Granada)

Logitec, a toda velocidad

La nueva gama de productos de hardware para PC de Logitech, enfocados hacia el apartado de los juegos, sirvió de excusa para invitarnos a un día de tensión y sana competición, en un circuito de karts, donde pudimos demostrar nuestra pericia como conductores de minibólidos, para después comparar la sensación obtenida con los sistemas de volante recién creados con la tecnología Force Feedback.

Regalos para los mejores y premios de consolación para aquellos no tan afortunados pusieron la guinda a esta divertida y apasionante presentación.







Dinamic amplía su catálogo

El pasado mes ya hablábamos del anuncio que Dinamic Multimedia había hecho del lanzamiento de «Extension 2» y «Tribal Rage», éste último de Empire. Precisamente con un nuevo título de la compañía británica, Dinamic realiza una ampliación de su catálogo, pues se prevé como inminente el lanzamiento de «101 Airborne en Normadía», un título ambientado en el famoso "día D" de la Segunda Guerra Mundial, y que se enclava en el género de la estrategia, combinando los múltiples detalles posibles en un juego por turno, con la simplicidad de los juegos en tiempo real. «101 Airborne en Normandía» permite un control total sobre detalles minúsculos, como el equipamiento de nuestras tropas individuales, la elección de las unidades que deseemos para cada misión, de entre un total de 82 diferentes, más de 238 mapas en los que actuar, repartidos por 9 campañas con más de 21 misiones cada una, etc.
Se ha procurado guardar una fidelidad total con la Historia, con una topografía exacta e la zona, que además interviene de forma decisiva en el desarrollo de las misiones.



CONCURSO UNREAL

Premio: Juego "UNREAL"+ Camiseta
20 GANADORES

Luis Rafael Martínez Paz	Almería
Pepe Abellán Huerta	Murcia
Xavier Molina Villanova	Gerona
Jerónimo Trigueros Nera	Sevilla
Manolo Lorenzo Parejo	Sevilla
Jon Díaz Bernedo	Alava
Antonio Giménez Zaplana	Alicante
María Teresa López Ribera	Barcelona
José Antonio Nieva González	Segovia
José Antonio Ramos Infante	Córdoba
Antonio Diego Prieto	Valladolid
Germán Gallego García	Madrid
Carlos David Vázquez Murillo	Zaragoza
Luis Esteve Pastor	Madrid
Antoni Ribas Mayol	Baleares
Francisco García Serrano	Valencia
Alberto Gálvez Casado	Almería
Víctor Estévez Gómez	ASturias
Daniel Montero Daly	Málaga
Jorge de la Calle Sevares	Asturias





A partir de ahora Comer pizzas ya no será lo mismo

Porque ahora por un pedido superior a 2.400 pts, podrás elegir entre uno de estos cuatro juegos de Ultima Generación que Pizza World te regala :

Tlf. Atención al cliente 902 305 305

ROLAND GARROS : French Open Tennis 1997

Bienvenido al mejor simulador de tenis, con el que alucinarás por su extraordinario realismo. Podrás jugar en partidos individuales o de dobles, sobre pistas de tierra batida, cemento, hierba o sintética, tu eliges. Escogiendo además el jugador que quieras, según su personalidad y resistencia como jugador de fondo o de red.
Ya sea con controlador o con teclado, realiza todos los movimientos posibles de un partido real.
Podrás jugar también en una red local IPX.
Gracias a una cámara, volverás a vivir los mejores golpes de cada set. Y para los amantes de las sensaciones fuertes, existe un terreno de juego futurista, con golpes y poderes especiales, una decoración suntuosa y unos personajes de aspecto muy singular.
(REQUERIMIENTOS : 486 DX 4/ 100 INTEL)

ALONE IN THE DARK 3

Sumérgete en el corazón de un extraño western y descubre Slaughter Gulch , la ciudad fantasma que esconde mil peligros. Tendrás que resolver un terrorífico enigma, investigando en 270 decorados. Podrás orientarte gracias al plano de la ciudad. Pero ¡ ten cuidado ! con los 60 diferentes personajes, porque no todos son amigos. Transfórmate en lince , gracias a la magia navaja.
Y aprovechate del múltiple número de partidas que puedes guardar además de los 10 juegos salvados que incluye.
Con manual y textos en español.
(REQUERIMIENTOS: IBM PC AT 100% COMPATIBLE)

ALLEY 19 BOLLEY :

Juega en tu propia bolera con el auténtico juego de los bolos, desde tu ordenador.El único juego que, con el control de ratón, replica las acciones de lanzamiento de bolas e iguala la verdadera experiencia del bowling.

Sumérgete en una bolera virtual gracias a:
- Video-animación de personajes.
- Gráficos ambientados en los años 50.
- Originales bandas sonoras de los años 50.
- Playera de bowling adicionales.



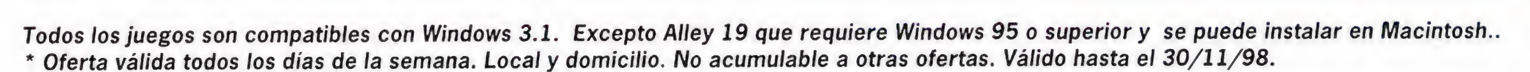
Y si quieres experimentar la máxima competición, podrás hacerlo jugando en red contra múltiples jugadores.
(REQUERIMIENTOS: PENTIUM ® 60 MHZ o más rápido)

INTRUDER:

Ar'kritz, microscópico policía extraterrestre, ha tenido una avería en la nave. Para salvar su vida, se lanza y aterriza en Black Hill City, dentro de la jarra de cerveza de Jack, el protagonista.
El héroe eres tu, Jack, una tranquila criatura terrestre. Desgraciadamente para ti , Ar'kritz, segrega una sustancia tóxica que provoca mutaciones en los humanos. Para salvar tu vida , Ar'kritz y tu, debéis encontrar un medio de llegar a la estación espacial donde se encuentra el reparador de moléculas.
Esta misión estará plagada de trampas, enigmas a resolver, de objetos que acumular(armas, bonus , vidas...) y de enemigos que combatir.
(REQUERIMIENTOS: 486 DX 66 o superior).



Para participar en esta promoción y conseguir uno de los cuatro juegos de Ultima Generación, solo es necesario llamar y hacer el pedido a tu Pizza World más cercano.
Con esta promoción Pizza World quiere premiar a su público más fiel con lo que más le gusta.
Seguros del éxito de esta promoción, Pizza World pone a tu disposición un teléfono de Ayuda del Juego: 902 100 012.


Todos los juegos son compatibles con Windows 3.1. Excepto Alley 19 que requiere Windows 95 o superior y se puede instalar en Macintosh..
** Oferta válida todos los días de la semana. Local y domicilio. No acumulable a otras ofertas. Válido hasta el 30/11/98.*

A repetir éxitos foráneos





Anno 1602» es un título de estrategia en tiempo real, desarrollado por SunFlowers y que será distribuido en nuestro país por Infogrames. Se trata de un juego que se puede situar a caballo entre los conceptos que han dado vida a títulos como «Colonization» o «Civilization», aunque con la diferencia de evitar los turnos, y ampliar las posibilidades de juego que en otros títulos del género no se encuentran, combinando estrategia, comercio, combate, etc. Todo esto no sería una novedad para un juego del género, de no ser porque «Anno 1602» viene precedido de una críticas excelentes fuera de nuestras fronteras, que son avaladas además por un gran triunfo comercial, pues ha vendida más de 300 000 copias sólo en Alemania, donde ha sido desarrollado.

Habrá que tener mucho ojo con «Anno 1602», porque tiene todas las trazas de convertirse en un auténtico bombazo. De momento, y para ir abriendo boca, podéis ver la demo en exclusiva que publicamos en en CD de portada.

Flash

Activision anuncia que a partir del día 11 de Octubre estará disponible en Internet la demo jugable de «Heavy Gear 2». La compañía, de esta manera, pretende realizar una campaña similar a la que llevó a cabo con la demo de «SiN», con la celebración del "Sinday". Se anuncian grandes concursos.

Arranca con fuerza





Dreamtime Interactive es una joven compañía britñanica, que presentó sus primeros desarrollos en el pasado ECTS. Aunque no se trata de un gran número de títulos sí se puede asegurar que, cuando menos, la calidad de los dos juegos que tienen en el horno es más que notable.

El primero es «The Creed», una combinación de aventura y acción en 3D, que utiliza varias perspectivas de cámara, al modo del clásico "Alone", aunque con una velocidad de juego frenética, y una capacidad de mantener al usuario en tensión, muy poco corrientes últimamente.

El segundo título de Dreamtime se enclava en un género bien diferente, la estrategia en tiempo real, y su nombre final aún no está decidido. Podría llamarse "Shogun" o "Taisho", ambos vocablos japoneses que ayudan a formarse una idea de por dónde van los tiros en el tema de la ambientación. La acción de este juego se basa en muchos de los textos que componen el libro "El Arte de la Guerra", del legendario Sun Tzu, y nos traslada al Japón feudal, en pleno siglo XVI, en el que las guerras entre diversas familias de la nobleza deben acabar con un final que no es otro que convertirnos en Shogun, dictador del Imperio del Sol Naciente.

CONCURSO VOODOO (MIROMEDIA)

PREMIOS (8 ganadores):
3 Tarjetas MiroMAGIC Premium y
5 Tarjetas Mirohiscore 3D

Juan Antonio Peral Lozano **Tarjeta MiroMAGIC Premium**	**Madrid**
Julio Vadillo García **Tarjeta MiroMAGIC Premium**	**Madrid**
Juan José MArtín González **Tarjeta MiroMAGIC Premium**	**Granada**
Pablo Cobo Manzanares **Tarjeta Mirohiscore 3D**	**Cantabria**
Ismael Palomo Castañeda **Tarjeta Mirohiscore 3D**	**Alicante**
Miguel Angel Seoane Fernández **Tarjeta Mirohiscore 3D**	**Orense**
Luis Javier Peris Morillo **Tarjeta Mirohiscore 3D**	**Ciudad Real**
Delio Rivadulla Nogueira **Tarjeta Mirohiscore 3D**	**Pontevedra**

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

UBI SOFT EXPANDE SUS HORIZONTES

Con «Rayman 2» como uno de los proyectos más ambiciosos jamás llevados a cabo por Ubi Soft –ver Micromanía 44, septiembre 98–, la compañía gala no se duerme en los laureles y, mientras llega éste título, prepara una nueva hornada de juegos que aparecerám, a diferencia de la nueva entrega de «Rayman», este mismo año. Su denominador común está en que todos son desarrollos realizados a nivel interno, y todos ellos en los estudios que Ubi posee en la ciudad canadiense de Montreal. Tres títulos, entre toda la producción actual, en preparación destacan especialmente: «Speed Busters», «Tonic Trouble» y «Hype. The Time Quest».

El hecho de que Ubi esté desarrollando la mayoría de sus producciones, a nivel interno, en los estudios de Montreal, no es una casualidad. Se trata del mayor centro de desarrollo de la compañía en todo el mundo, aunque esta situación no existía hace un año. Dentro de unos ambiciosos planes de expansión se ha producido la contratación por parte de Ubi de cerca de 350 personas en menos de un año, volcadas en la producción y diseño de videojuegos, sólo en estos estudios. Todo ello responde a un único objetivo, y no es otro que conseguir la mayor calidad, organización y optimización de recursos en la creación de grandes juegos.
Esta "jerarquización", si se quiere llamar así, del trabajo, se centra en tres grandes áreas: diseño, programación y gráficos.
Con la base del PC en todo momento –ni estaciones Silicon, ni Mac, ni Alpha... ni nada parecido– Ubi monopoliza todos los ámbitos de creación de un videojuego en grandes grupos de trabajo, que se reparten las tareas de cada uno de sus proyectos, de manera delimitada. Las ideas generales de los creativos son analizadas por todas las partes, para entrar en una primera fase de diseño sobre papel y, posteriormente, sobre ordenador, fase en la que también se trabajan las animaciones. Los programadores cogen todo esto y lo acoplan a los engines y herramientas, de creación propia, como Micromanía comentó a propósito de «Rayman 2» –"A3D"–. El paso final es que los diseñadores de juego, de cada uno de los niveles, utilicen todos los elementos a su disposición, entre los editores, engine, animaciones, etc. y sean capaces de dar forma definitiva a todas las ideas y esbozos realizados previamente.
Por supuesto, cada proyecto requiere esfuerzos concretos, retoques en programación, diseños, etc. Algo que justifica, por sí sólo, el elevado número de personas que Ubi Soft tiene en plantilla. Mucho más, si pensamos en que se trata de hacer óptimo todo ese esfuerzo, para que el tiempo de desarrollo sea el menor posible, con una calidad inversamente proporcional, obteniendo el máximo rendimiento. Ubi demuestra de este modo una clara apuesta por el futuro, estableciendo los cimientos de algo que, si todo sale bien, puede llegar a ser inmenso. Tengamos en cuenta, además, que Ubi no trabaja exclusivamente con equipos internos de desarrollo –ahí está, por ejemplo, el «Buck Bumble» desarrollado por Argonaut– pero los considera como parte imprescindible de lo que debe ser una gran compañía. El espíritu comercial no parece estar reñido, pues con la calidad.
De momento, Ubi ultima para este mismo año tres títulos, «Speed Busters», «Tonic Trouble» y «Hype», en Montreal. Títulos que Micromanía contempló "in situ", y que ahora os comentamos con más profundidad.

SPEED BUSTERS

EN PREPARACIÓN: PC CD (WIN 95/98)

A todo gas

La pasión por la velocidad es lo que da vida a «Speed Busters», un juego que contempla pequeños detalles en la calidad y la jugabilidad, para obtener un gran resultado final. Un arcade llamado a superar el nivel medio de los juegos de conducción actuales.

No es el simple hecho de pretender destacarse del resto de arcades de conducción lo que obliga a «Speed Busters» a ofrecer ciertos pequeños detalles de diseño, tanto en gráficos como en jugabilidad, que lo sitúen por encima de la media, sino a utilizar, de un modo casi inadvertido, un fuerte componente tecnológico de manera muy inteligente.

Volcando todo el esfuerzo en que el usuario apenas note esta tecnología durante el juego, el gran mérito de Ubi ha sido conseguir un diseño que se apoye en aquella, y no al revés, como suele ocurrir. De este modo, y con la base del mismo engine que se utilizó en «F1 Racing Simulation», lo que la compañía ha hecho ha sido exigir un empujón más a sus programadores, de modo que los diseñadores tuvieran en sus manos todo el potencial para dar rienda suelta a su imaginación.

La espectacularidad de «Speed Busters» se centra, sobre todo, en su endiablada velocidad –que, eso sí, no podrá disfrutarse al máximo sin un ordenador potente y una buena tarjeta 3D–, su nivel de realismo, a medio camino entre el arcade puro y un comportamiento de los vehículos que denota ciertas dosis de simulación, y muy especialmente en la conseguida atmósfera que rodea a todas las carreras.

Nuestro objetivo es, pura y simplemente, correr más rápido que los demás, y conseguir que la policía nos vea, puesto que romper los límites de velocidad está recompensado. Además, con un poco de habilidad y cierta observación iremos conociendo las trampas de los circuitos, y sus atajos, lo que nos permitirá fijarnos en otro detalle de calidad.

En «Speed Busters» se han incluido, según sus creadores, tres tipos distintos de animaciones: para colisiones –con objetos y criaturas que aparecen en mitad de la carrera–, de ambiente –con pájaros volando, y objetos que se mueven en los fondos para dar una sensación de "vida" del entorno–, y de sectores. Este último apartado es especialmente importante. Se trata de animar ciertas partes del escenario, sectores completos, de modo que el jugador pueda entrar durante la carrera allí, y obtener algún tipo de beneficio, si se da el caso. Un ejemplo muy claro es el de un tren en movimiento, que recorre una parte concreta de un circuito, en el que si somos habilidosos podemos montarnos con nuestro coche, adelantando un gran tramo sobre el trazado original de la pista.



EQUIPO DE DISEÑO



GRAFISTAS

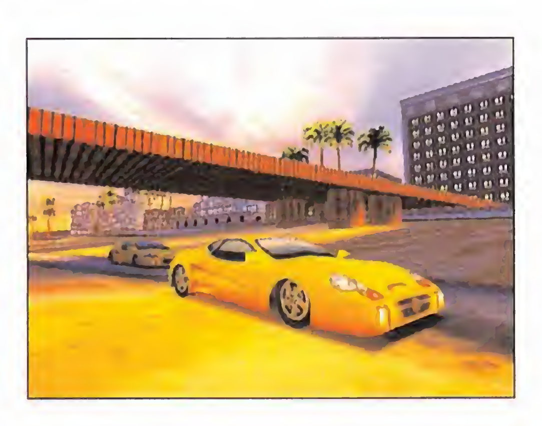


EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Otros detalles, como texturas compuestas –similares a las usadas en "Unreal"–, aportan ya esos pequeños toques de distinción técnica, que promete convertir a "Speed Busters" en una revolución del género y en toda una delicia para los aficionados.







PROUF

TONIC TROUBLE

EN PREPARACIÓN: PC CD (WIN 95/98), N64, PLAYSTATION

Un alien en apuros

Michel Ancel tuvo una visión. Una aventura en 3D protagonizada por una criatura, en apariencia desvalida, que debiera hacer uso de toda su inteligencia, astucia y maña, para solventar enrevesados problemas, pelearse con terribles enemigos, y descubrir el camino que le llevara hasta un objetivo final, con el que podría arreglar un tremendo caos que domina el mundo. No, no hablamos de «Rayman II», sino de su "primo" canadiense, «Tonic Trouble».

Ed es un extraterrestre que, por error, ha causado un tremendo desaguisado en el planeta Tierra. Los vegetales han cobrado vida y pretenden vengarse de las afrentas que los humanos les han causado durante siglos. Los ríos se han vuelto de colores, los pasiajes parecen poco menos que un cuadro cubista y, en general, el orden natural se ha trastocado por completo. Para colmo, un borrachín se ha convertido, por arte de birlibirloque, en un desquiciado megalómano con ansias de regir el universo...

Así empieza, a grandes rasgos, «Tonic Trouble», o lo que es lo mismo, las aventuras de un personaje protagonista de un juego que bebe de las fuentes de «Rayman», «Super Mario 64» y otros clásicos de las plataformas, adaptando, como también lo está haciendo «Rayman II», una acción que exige algo más que habilidad con el mando o el teclado, a los entornos 3D más preciosistas, multicolores y simpáticos imaginables. Nuevamente el diseño de niveles se interpreta fácilmente en «Tonic Trouble» como el dato más revelador del objetivo que desean alcanzar los creadores del programa: la máxima jugabilidad y, por tanto, la mayor diversión posible. Una de las grandes bazas para esto estriba en la enorme variedad de acciones posibles en el juego. No existe, prácticamente, un nivel igual a otro. De la acción más frenética podemos pasar a un apartado en el que la estrategia juegue el papel decisivo. O bien a un nivel en el que toda nuestra sagacidad sea puesta a prueba. Esa es la nota dominante en «Tonic Trouble», el potencial y la diversidad.

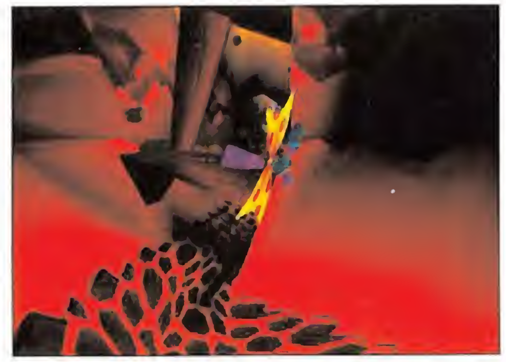
No se deja de lado, sin embargo, la tecnología. El juego de transparencias, efectos de luces, diseños de texturas, etc. demuestra un talento realmente notable en la creación de videojuegos aunque, por supuesto, una vez asegurado que sólo de ello no vive un buen producto, se debe unir todo lo antes expuesto. Así, «Tonic Trouble», si bien no posee tanto renombre como «Rayman II», sí será un título a tener muy en cuenta de aquí a final de año.

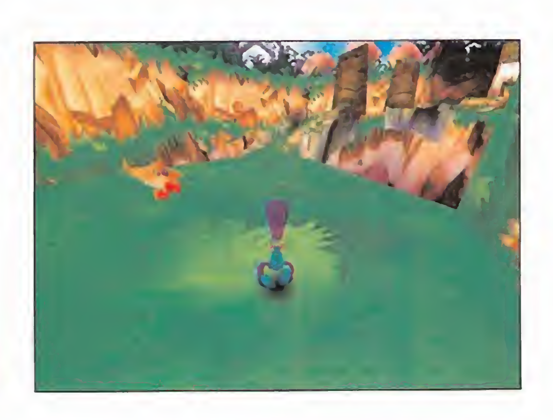


Siguiendo las pautas marcadas por los grandes del género, este «Tonic Trouble» pretende rivalizar con ellos en jugabilidad.







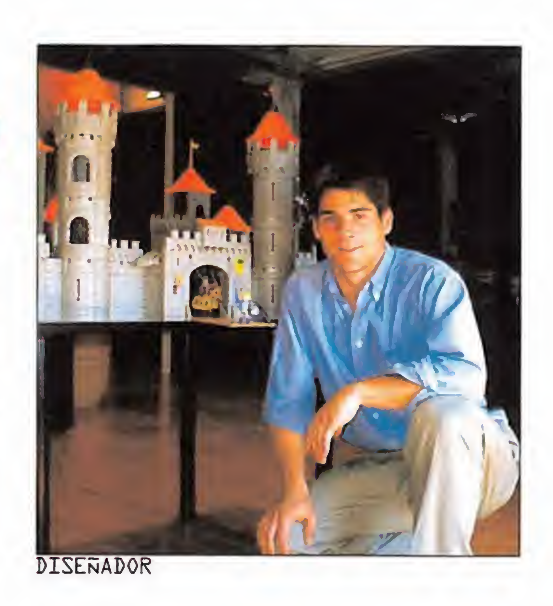


HYPE. THE TIME QUEST

EN PREPARACION: PC CD (WIN 95/98), N64

El pequeño caballero

Más de mil millones de unidades vendidas de unos pequeños muñecos, han hecho de Playmobil una de las compañías jugueteras más boyantes de la industria del ocio. Una razón de peso como para fijarse en ellos y tener la audacia de proponer realizar una serie de juegos basados en los populares click. Aunque si bien son tres los títulos en preparación, basados en tan simpáticas creaciones, es especialmente «Hype. The Time Quest», aquel que tiene claros aires de triunfador.



DISEÑADOR





La fidelidad de los personajes al modelo original es evidente y un elemento clave en esta interesante aventura 3D.

Si se quiere triunfar en este mercado, hay que intentar llegar al máximo número de usuarios posible. Títulos como «Alex Builds his Farm» o «Laura's Happy Adventures» están claramente enfocados hacia el público infantil. Algo que parece lógico, dado los muñecos en que se basan... ¿o no? Sin embargo, «Hype. The Time Quest» es la prueba palpable de lo contrario. Se trata, pese a su aspecto infantiloide, de una señora aventura. Una aventura 3D, protagonizada por un caballero medieval, que se ve envuelto en una compleja historia de viajes por el tiempo, en pos de las claves que le permitan derrotar al malvado caballero negro, y liberar a su reino de una maldición. Dicho y hecho. Partiendo de esta sencilla idea, Ubi ha desarrollado una complejísima, a la par que atractiva y adictiva aventura, en la que unos sencillos controles, unos niveles diseñados con un respeto inaudito hacia el producto de Playmobil, y una fantasía en su nivel más elevado, conforman un conjunto más que apetitoso.

La tecnología, por supuesto, también está presente en este título, en forma de un magnífico uso de algoritmos aplicados en animaciones procedurales, o proyecciones de sombras en tiempo real como pocas veces se ha visto con anterioridad en un título de estas características. Si unimos a todo ello el exquisito y simpático diseño de personajes, acciones –mucho ojo al increíble abanico de armas, hechizos y movimientos de ataque y defensa de nuestro protagonista– nos encontraremos con un juego capaz de hacer sombra a verdaderos clásicos del género.









Nº1 de ventas en Europa. Más de ANNO 1602 llega

Construir

- Más de 90 edificios que construir.
- Desarrolle sus aldeas para que se conviertan en auténticas ciudades.
- 30 gremios profesionales diferentes (carnicero, joyero, leñador, herrero...).

Negociar

- 20 recursos disponibles (madera, oro, lana, plata, azúcar, especias...).
- Desarrolle el comercio con sus vecinos.
- Negocie los tratados de paz y haga acuerdos con los otros jugadores

Conquistar

- Proteja sus rutas de comercio contra los piratas.
- Cree su propia armada para conquistar los nuevos territorios.

340.000 unidades vendidas en Alemania.

en versión española.

www.infogrames.com







El primero entre los primeros





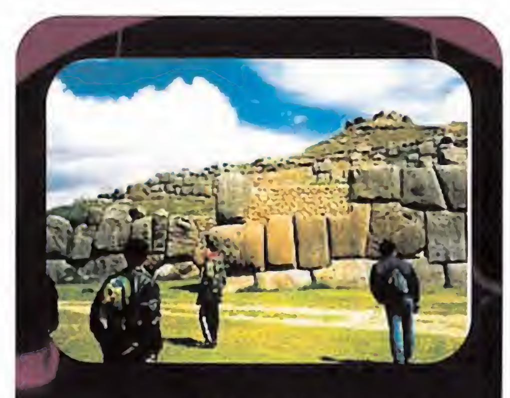




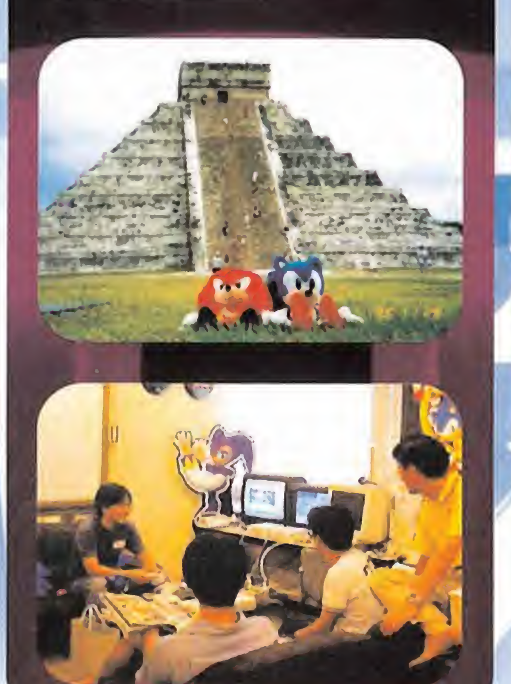
Mientras los rumores no cesan, los nombres de posibles títulos se suceden, y Sony sigue dando que hablar -o cuchichear, más bien- con su nueva máquina y cuándo aparecerá, Sega va a lo práctico y se dedica a ofrecer un constante goteo de información que, finalmente llega a los juegos. "Sonic Adventure" está listo para proclamarse como el título estrella de la primera hornada de juegos para Dreamcast, retomando todo el espíritu de los anteriores "Sonic", añadiendo la exquisitez tecnológica y el ingrediente de aventura como notas de renovación.

Sega desvela «SONIC ADVENTURE»





Los miembros del Sonic Team viajaron por todo el mundo en busca de nuevos parajes e inspiración, para diseñar el fascinante mundo de «Sonic Adventure». Muchos de los escenarios del juego se pueden identificar fácilmente con algunas culturas desaparecidas... Un buen modo de aprovechar unas vacaciones.









No está demasiado claro si «Sonic Adventure» está puesto al servicio de la tecnología Dreamcast, o viceversa, pero sea como fuere, la única y simple verdad de este inminente título, por lo poco que se ha podido ver del mismo, deja bien a las claras que la nueva máquina de Sega, tal y como están las cosas en el mercado, puede barrer de un plumazo a sus actuales competidores.

Pocas veces nos hemos podido enfrentar a un juego en apariencia tan sencillo, pero tan bien diseñado y, sobre todo, tan frenético como será «Sonic Adventure».

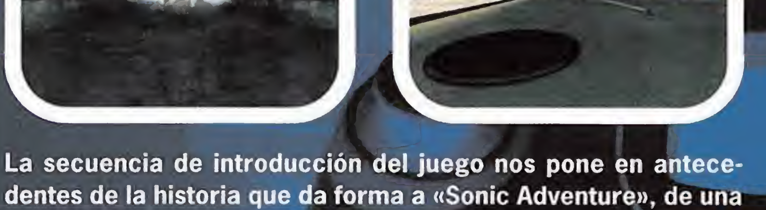
Es fácil imaginar, en el apartado tecnológico y, sobre todo, gráfico, lo que se puede esperar de «Sonic Adventure». Adiós, para siempre, al clipping, a los escenarios generados a "frame vista", a la estrechez de escenarios... bienvenidos sean los efectos visuales en su máximo esplendor, la inmensidad de espacios abiertos, la fastuosa velocidad de 60 fps en alta resolución... La optimización de todo el potencial gráfico derivado de la arquitectura "semi PC" que posee Dreamcast es casi perfecta, al menos en el caso que nos ocupa. Pero, ante todo, la ➤











La secuencia de introducción del juego nos pone en antecedentes de la historia que da forma a «Sonic Adventure», de una forma realmente impactante. La calidad gráfica y el detalle del render no dejan de resultar sorprendentes, pese a lo habitual de este tipo de animaciones, mucho más si tenemos en cuenta que en algunos momentos llega a ser fácil confundir los gráficos en tiempo real, que se pueden ver en el juego, con los de la presente escena.



A nombres tan conocidos como Tails, Knuckles o el mismo Sonic, se unen nuevos personajes como Amy, Big o E 102 "Gamma", por no hablar del dr. Eggman, o Robotnik, si se prefiere. Todos ellos son algo más que secundarios de lujo con un rol meramente decorativo. La aventura guarda muchas sorpresas protagonizadas por estos personajes.

nota dominante de cualquier juego protagonizado por Sonic sigue estando presente: la velocidad. Más que veloz, «Sonic Adventure» es vertiginoso, impactante y sorprendente.
Mucho más si tenemos en cuenta la calidad visual y la fantasía del diseño. Todo recuerda a los juegos de Sonic. Pero, al tiempo, todo es absolutamente nuevo. Un componente de aventura especialmente trabajado por los miembros del Sonic Team, con Yuji Naka a la cabeza, y la inclusión de un total de seis personajes, que van pasando de roles secundarios a protagonistas –lo que implica que el jugador pueda manejarlos a todos–, hacen de «Sonic Adventure» uno de esos títulos obligados con los que hacerse cuando Dreamcast esté disponible.



Aunque ni Sega ni Naka-san quieren desvelar exactamente las funciones que se han reservado para el uso del VMS en «Sonic Adventure», se puede intuir que será algo realmente especial. De momento, ya circulan algunas imágenes de lo que será éste dispositivo aplicado al juego de Sonic Team.



Si la jugabilidad, por supuesto, ha sido la prioridad absoluta, la aplicación de la tecnología para favorecer aquella está a un nivel parejo. Uno de los aspectos más sobresalientes de «Sonic Adventure» es la gestión de cámaras y vistas. No sólo favorecen la espectacularidad gráfica, sino que permiten un control perfecto sobre las acciones del personaje en cuestión. Todo esto no ha supuesto un esfuerzo pequeño. El juego ha estado en desarrollo año y medio, y desde el mismo instante en que Dreamcast dio comienzo como proyecto, Yuji Naka y otros desarrolladores de Sega ya se pusieron manos a la obra, codo con codo con los ingenieros, para producir una máquina acorde a los juegos deseados, y viceversa.
En definitiva, lo que aquí podéis contemplar es un pequeño esbozo de cómo será uno de los juegos destinados a convertirse en un nuevo clásico... al menos para Dreamcast.

Yuji Naka

En una fugaz visita a Londres, como Micromanía adelantó en el número anterior, Yuji Naka, productor de «Sonic Adventure», se acercó hasta las oficinas de Sega Europe para presentar, en exclusiva mundial y no oficial, el inminente –al menos en Japón– lanzamiento estrella de Dreamcast. Un sencillo avance en forma de vídeo, y una extensa charla con Naka-san, sirvió de introducción al que está llamado a ser abanderado y buque insignia, al menos de momento, de Sega, entre los primeros lanzamientos previstos para esta nueva máquina.

P.: Durante el proceso de desarrollo de Dreamcast, ¿los programadores, grafistas, diseñadores, etc. del Sonic Team, realizaron algún tipo de petición especial a los ingenieros de hardware, para disponer de determinados efectos en la máquina, a la hora de diseñar un juego?
Y.N.: Yo mismo estuve involucrado en el desarrollo de la máquina, desde el principio y muy activamente, en cuanto acabamos «Nights». Y sabía lo que creía que podría ser interesante para los programadores en aspectos concretos, así que se puede decir que el proceso de desarrollo de la máquina se ha visto influido por nuestras opiniones.



DIRECTOR DE DESARROLLO DE SONIC TEAM, Y PRODUCTOR DE «SONIC ADVENTURE»

«Aparte de haber estado implicado en el desarrollo de la máquina, en estos momentos estoy totalmente concentrado en la finalización de Sonic Adventure.»

PREGUNTA: ¿Cuántos personas componen el Sonic Team, y en qué áreas de trabajo se dividen?
YUJI NAKA: *En total el equipo se compone de 20 personas, repartidas en 10 grafistas, 7 programadores y 3 diseñadores principales. Ellos forman la base del equipo, que ha trabajado en el proyecto durante 10 meses. Pero a medida que el proyecto se va concluyendo el equipo aumenta. Ahora mismo hay unas 60 personas.*

P.: ¿Cuál es la razón de que un personaje tan carismático como Sonic vuelva en un nuevo formato, como Dreamcast?
Y.N.: *Tras haber desarrollado varios juegos protagonizados por Sonic, para MegaDrive, quería afrontar el diseño de nuevos mundos y juegos. Esa fue la razón por la que desarrollamos «Nights». Justo al acabarlo, tuve conocimiento del proyecto Dreamcast, y pensé que esta máquina, en manos del Sonic Team, podría llegar a ofrecer el mejor juego de Sonic.*

P.: ¿Qué es lo mejor de Dreamcast, y qué opciones se presentan ante un desarrollo como «Sonic Adventure» que se pueden hacer en Dreamcast y que no se podía hacer en otros soportes?
Y.N.: Bueno. En Dreamcast la parte de la memoria es muy importante. Tenemos 24 MB de RAM y 16 MB de vídeo para trabajar con las texturas, algo que está muy por encima de, por ejemplo, PlayStation.
El potencial del hardware en general es tan elevado, que permite hacer todo lo que se quiera.
P.: ¿Explota «Sonic Adventure» todo el potencial tecnológico de Dreamcast?
Y.N.: Estamos poniendo el máximo esfuerzo para sacar todo el provecho posible al hardware. Pero ya sabéis que en todas las plataformas existentes se va explotando más y más el potencial tecnológico a medida que se trabaja y se crean más y más juegos. No queremos crear falsas expectativas, pero de momento creo que es uno de los juegos que más explotan este potencial.

P.: ¿Implica «Sonic Adventure» un nuevo concepto de juego? ¿Qué tipo de investigación en el diseño ha realizado Sonic Team en este sentido?
Y.N.: Sí, en cierto sentido. Se puso un especial énfasis en el diseño y creación de los personajes. No es el típico juego protagonizado por Sonic, sino que existen otros personajes con su mismo nivel de importancia.
Esencialmente, «Sonic Adventure» es un juego de acción, pero en esta ocasión se han añadido más ingredientes. Un guión que aporta una historia más compleja, y que afecta también a los personajes que aparecen.

P.: ¿Por qué los escenarios que se han diseñado para «Sonic Adventure» ofrecen un aspecto tan descomunal, un tamaño tan inmenso?
Y.N.: Puesto que Sonic es un personaje en el que la nota característica es la velocidad de sus acciones, teníamos que diseñar localizaciones en las que pudiera desplegar todo su potencial.
Nos hemos preocupado también por ofrecer escenarios muy detallados, no sólo de gran tamaño. Es muy importante en un juego de estas características que esté plagado de detalles. Un ejemplo perfecto sería «Super Mario 64», para comparar.
En principio los niveles se empezaron a diseñar pensando en Sonic pero después se nos ocurrió que podríamos aprovecharlos mucho mejor con el resto de los personajes.
La velocidad de la acción siempre está presente, pero también se investiga en nuevas posibilidades en jugabilidad, de modo que no hagamos un juego atractivo sólo para aquellos a los que ya gusta Sonic.
Creemos que estamos desarrollando el juego de acción 3D más rápido que se haya visto jamás, y con los escenarios más grandes nunca diseñados.

P.: Cada personaje de «Sonic Adventure» protagonizará seis episodios en el juego. ¿Están, de algún modo, interrelacionados entre sí?
Y.N.: Sí, la historia forma un todo, y es algo que tiene continuidad. Aunque en algún momento no tengamos demasiado claro por qué sucede algo de una determinada manera, poco a poco se va desvelando toda la trama.

P.: ¿Existirá alguna modalidad especial de juego en «Sonic Adventure»?
Y.N.: Existen seis minijuegos incluidos en la aventura. No es algo con un propósito único, o un objetivo en la aventura, pero están como parte del juego.

P.: ¿Se usará en el juego de algún modo en especial el potencial que puede ofrecer el VMS, para modificar en cierta manera la aventura?
Y.N.: Bueno, existen varias ideas en concreto sobre el particular, aprovechando las funciones que ofrece el VMS. Se aplicará algo sobre conceptos de Vida Artificial, o en algún personaje como Chao.

P.: ¿Existirá algún modo de juego multiusuario?
Y.N.: Quizá en algún otro proyecto en el futuro. No es seguro que aparezca algo en este juego.

P.: ¿Hay algún tipo de idea para aplicar en el apartado de la banda sonora?
Y.N.: No emplearemos música electrónica como en otros proyectos, sino música tocada en vivo. Cada personaje, además, tendrá sus temas propios.

P.: Mientras desarrollabais «Sonic Adventure», ¿qué otros juegos te han impresionado más, o te han podido influir en el diseño?
Y.N.: Han existido un par de juegos en PC bastante impresionantes, pero no diré cuales. Además, durante el desarrollo no he tenido tiempo para jugar.

P.: ¿Aparecerá una versión PC del juego?
Y.N.: No. Sólo aparecerá en Dreamcast. Es bastante complicado conseguir la calidad que ofrece Dreamcast incluso en un PC muy potente.

P.: ¿Será lanzado el juego justo cuando Dreamcast se ponga a la venta en Japón, el 20 de noviembre?
Y.N.: Sí, por supuesto.

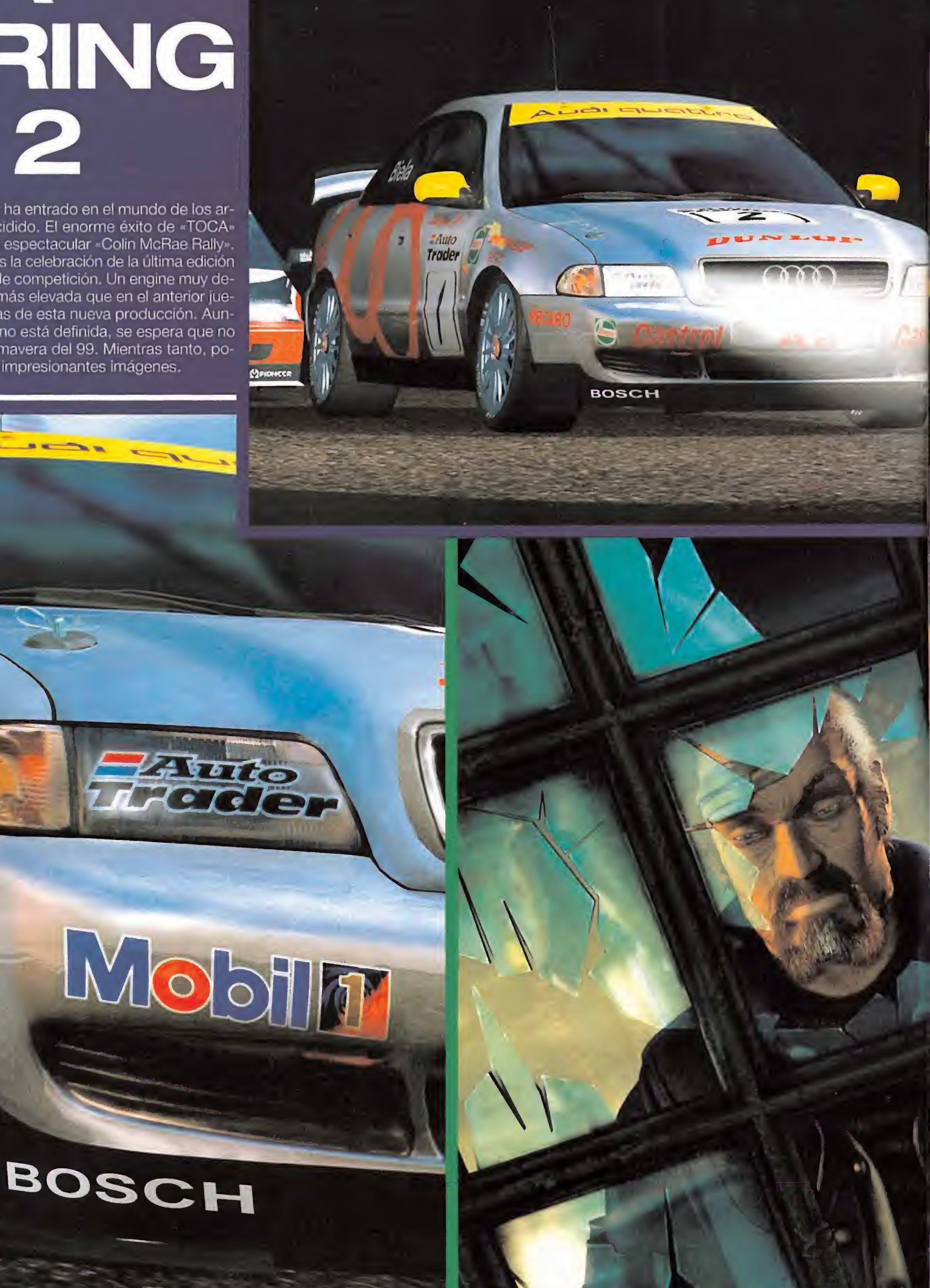
P.: ¿Cuál ha sido el mayor reto, o la mayor dificultad, que ha existido en el desarrollo de una máquina como Dreamcast?
Y.N.: La parte más compleja fue la relacionada con la comunicación, tanto en el apartado del VMS como el modem. En «Sonic Adventure» no se ha entrado a fondo en el aprovechamiento de éste, pero en proyectos futuros sí tenemos pensado explotarlo.

P.: ¿Está de algún modo el Sonic Team involucrado en el desarrollo de algún juego arcade para la placa Naomi? ¿Es posible, incluso, que veamos algún arcade protagonizado por los personajes de Sonic?
Y.N.: De momento no estamos trabajando en ningún juego para recreativas. Siempre he estado interesado en desarrollar algún arcade, pero de momento estoy volcado en desarrollos para el mercado doméstico. Es un pequeño conflicto, ciertamente. Cuando comencé a trabajar en Sega tenía en mente desarrollar juegos para recreativas, pero desde el principio estuve trabajando en consolas. Es, en cualquier caso, un trabajo muy satisfactorio.

IMÁGENES DE

TOCA TOURING CAR 2

Codemasters ha metido la directa, y ha entrado en el mundo de los arcades de conducción con paso decidido. El enorme éxito de «TOCA» les abrió las puertas a la creación del espectacular «Colin McRae Rally». El turno de «TOCA 2» llega ahora, tras la celebración de la última edición del ECTS. Más y mejores opciones de competición. Un engine muy depurado y una calidad visual mucho más elevada que en el anterior juego, son algunas de las características de esta nueva producción. Aunque la fecha de su lanzamiento aún no está definida, se espera que no se alargue mucho más allá de la primavera del 99. Mientras tanto, podemos disfrutar con algunas de sus impresionantes imágenes.

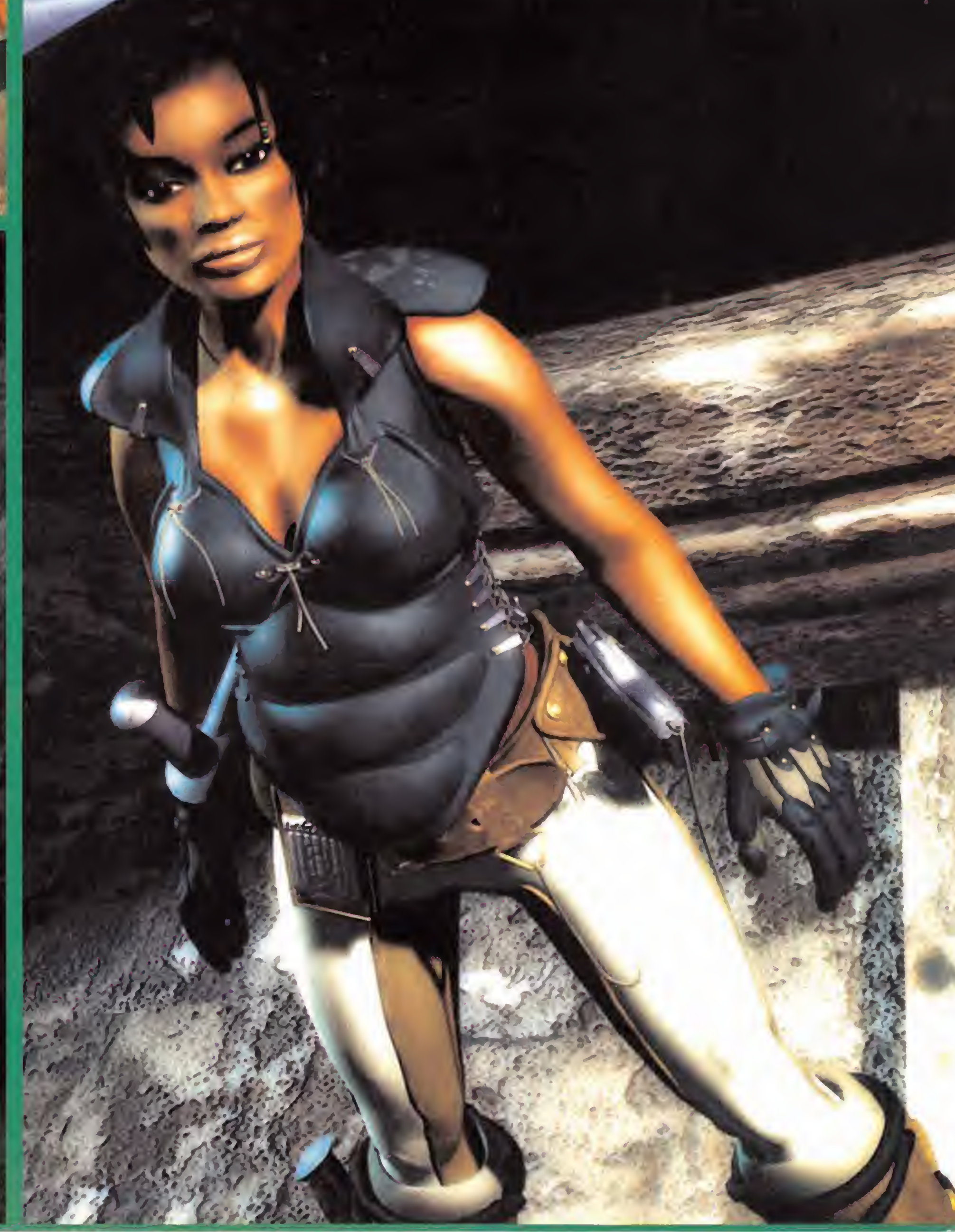




URBAN CHAOS

Urban Chaos. Un concepto diferente en el mundo de los arcades 3D en PC [illegible] Mucky Foot, una joven compañía compuesta casi en su totalidad por ex-integrantes de Bullfrog, ha [illegible] en Urban Chaos géneros como los de [illegible], la aventura y la acción propiamente dicha. El resultado es un título de una calidad [illegible] realmente sorprendente, y lleno de posibilidades en su jugabilidad.
Con la vista puesta en 1999, momento en que Urban Chaos verá la luz, los artífices de Mucky Foot ya han comenzado a dar forma a sus personajes, de la [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].





Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS DE PELÍCULAS

Me encantan las películas de terror y desearía saber si hay algún juego de ordenador basado en las películas de la saga «Viernes 13». Si es así, ¿podrían indicarme cómo puedo conseguirlo o en caso contrario, informarme si va a salir algún juego al respecto?

Félix Fraga. León.

RESPUESTA *Pues mucho sentimos decirte Félix, que aparte del juego que salió para Spectrum y que era una aventura conversacional, no se ha hecho nada más acerca de «Viernes 13» para ordenador. Esperemos que Jason se cuele algún día de estos entre nuestros megas de RAM, pero hasta entonces, tendremos que seguir disfrutando de sus sangrientas andanzas en el celuloide.*

GUSTOS MUY VARIADOS

¿Qué juego de fútbol me aconsejaríais? Quiero que se puedan llevar a cabo acciones como manager y que los gráficos sea buenos.
Por otra parte, quiero comprarme un juego ¿cuál me recomendaríais entre los siguientes? «Worms 2», «Tomb Raider», «Last Bronx», «Zombieville», «Final Fantasy VII», «Turok: Dinosaur Hunter», «The House of the Dead», «Hopkins F.B.I.», «Ace Ventura» y «Unreal». ¿«Tomb Raider» necesita tarjeta aceleradora? ¿Qué tarjeta, a un precio razonable, me recomendaríais para juegos como «Unreal» o «Turok: Dinosaur Hunter»?

Josep Escrivá Morató. Valencia.

RESPUESTA *«Premier Manager 98» es el más reciente de los juegos de estrategia futbolística que han sido distribuidos en nuestro país. Sus gráficos son bastante buenos y sus posibilidades son enormes. Seguro que te gusta.
Realmente, los que más te recomendaríamos de la lista que nos indicas son «Worms 2», si es que tienes amigos con los que jugar, porque sino es un poco aburrido; «Tomb Raider», que ya se ha convertido en todo un clásico; «Final Fantasy VII», realmente bonito si es que te gustan las aventuras con toques de rol; «Turok: Dinosaur Hunter», uno de los mejores arcades 3D que han salido para ordenador; «Unreal», tal vez el título que ha desbancado a «Turok» y al mismísimo «Quake II» y en el momento de su puesta a la venta, «Hopkins F.B.I.» aventura gráfica al más puro estilo.
«Tomb Raider» no necesita tarjeta aceleradora, aunque los resultados al usarla son increíbles.
Ahora mismo cualquier tarjeta aceleradora que lleve el chipset Voodoo está más que asequible y es suficiente para cualquiera de los dos juegos que nos indicas.*

REQUERIMIENTOS PARA «UNREAL»

Tengo un Pentium 166 MMX, con 32 MB de RAM, una tarjeta gráfica Matrox Mistique de 4 MB y una tarjeta aceleradora Creative Blaster Voodoo 2 de 12 MB. ¿Sería necesario ampliar la memoria de mi ordenador a 64 MB para poder jugar en alta resolución al juego «Unreal»?
Por otro lado, acabo de adquirir una pistola Gun PC de Guillemot. Quisiera saber cómo puedo configurar «Virtua Cop 2» para jugar con esta pistola.

Diego López Gudiña. Orense.

RESPUESTA *Aunque los requerimientos que nos comentas son suficientes para jugar a «Unreal» en alta resolución, no estaría de más que añadieses esos otros 32 MB de RAM, ya que lo notarías sobre todo en la suavidad de los movimientos.
Primeramente tienes que asegurarte que has configurado perfectamente la Gun PC y segundo y principal, mirar en el menú de opciones de "Virtua Cop 2". Si ahí no viene la Gun PC como posibilidad, no podrás usarla.*

UNA CARTA CONCISA Y CLARA

¿Qué juego de estrategia bueno, os parece adecuado para un principiante?

Mario Rodríguez. Asturias.

RESPUESTA *Si eres principiante al que le gustan los comienzos más o menos sencillos, te aconsejaríamos que te decantases por clásicos de siempre, como «Warcraft II», «Starcraft» o «Red Alert», pero si lo que buscas son emociones fuertes desde el principio, escoge entonces algo así como «Commandos» o «Total Annihilation».*

LECTORES CON IDEAS

Micromanía me dará la razón cuando le diga que nuestro país está lleno de creativos y que la imaginación deambula por sus cabezas constantemente.
Estoy seguro de que no soy el único que ha soñado en más de una ocasión en programar un videojuego que hiciera las delicias de cuantos se cruzaran en su camino, pero la realidad es muy distinta y los medios disponibles infinitamente menores que aquellos de que disponen las compañías que se dedican a esta labor.
Mi propuesta es, sin embargo, más sencilla que todo eso. Se trata de organizar un concurso de proyectos, es decir, realizar y enviar el proyecto de lo que sería su videojuego. En este término se incluyen tanto el argumento del juego, como los bocetos de los personajes, su desarrollo, la música de ambiente, etc.
Quizá la envergadura de este proyecto sea un tanto grande, aunque dudo que sea demasiado para vosotros. No obstante, agradecería sumamente que me comentarais lo que os parece el asunto.

Eric Romero Palau. Barcelona.

RESPUESTA *Antes que nada, pedir perdón a Eric, pues debido a la extensión de su carta, hemos tenido que resumirla drásticamente para permitir cabida a otras cuestiones. Decir que no sólo incluía en el texto muchas más ideas de las que exponemos en el enunciado, sino que además nos envió lo que serían las supuestas bases del concurso.
Tu idea nos parece muy atractiva y no descartamos la posibilidad de que en un futuro cercano aparezca entre nuestras páginas.
Desde aquí te damos la completa razón al decirte que España es un país donde la imaginación fluye con gran caudal y únicamente queda vetada debido a la falta de medios.
Sin embargo, eso ya está cambiando, aunque con paso lento. Un ejemplo claro es el impresionante «Commandos» de Pyro, cuya calidad está fuera de toda duda y que ha sido llevado a cabo con una maquinaria tremendamente sofisticada. ¿El truco? Pues presentar las ideas a distribuidoras y compañías programadoras, –por suerte cada vez son más–, que son las que manejan el dinero, cruzar los dedos para que les gusten y acto seguido, trabajar día y noche hasta ver el proyecto hecho realidad. Sin embargo, el concurso que nos propones no es un mal comienzo.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

APLICACIONES

Director para torpes

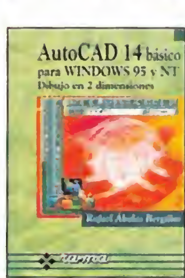


Todos aquellas personas muy ocupadas y que deban aprender los principios fundamentales de Director 6, tienen en esta obra de la editorial Anaya Multimedia una muy buena manera de empezar a hacerlo. Hecho para los lectores que tengan poco tiempo y no se les dé demasiado bien el tema que se trata, este libro está diseñado para no aburrir en absoluto al que lo lea, aunque no se puede pedir que tenga una profusión en el programa Director 6, pero cumple muy bien con los objetivos que tiene marcados, y siempre con esa clave de humor que caracteriza a la colección.

2.495 Ptas. **288 Págs.**
José María Delgado Cabrera
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

AutoCAD 14 básico para Windows 95 y NT

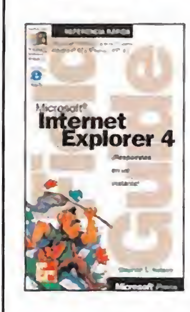


Caracterizado por la inclusión de un gran número de ejemplos y ejercicios, este libro constituye una muy buena manera de poder aprender sobre AutoCAD 14.
El lector podrá encontrar en esta obra de la editorial Ra-Ma todo lo que necesita conocer para meterse de lleno en el mundo del diseño gráfico por ordenador, además de estar recomendado para profesionales dedicados a la enseñanza.
Un libro que todo usuario principiante del programa AutoCAD 14 debe leer para iniciarse correctamente o para afianzar sus conocimientos recientemente adquiridos.

3.950 Ptas. **361 Págs.**
Rafael Ábalos Berguillos
Ra-Ma
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

Microsoft Internet Explorer 4



En esta obra los lectores podrán encontrar una referencia rápida al programa de Microsoft para navegar por Internet, contando para ello con multitud de ilustraciones, ejemplos y consultas y consejos que les ayudarán sobremanera a encontrar cualquier tema relacionado con el programa en cuestión.
Una muy buena manera de tener datos al alcance de la mano referentes a Microsoft Internet Explorer 4 es haciéndose con esta guía de referencia rápida de McGraw-Hill.

1.700 Ptas. **203 Págs.**
Stephen L. Nelson
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"
★★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Descubre Windows 98



El lanzamiento del nuevo sistema operativo de la compañía de Bill Gates, ha provocado la inminente aparición de numerosas publicaciones con Windows 98 como personaje principal. De esta manera, obras como ésta es lo que todo usuario de Windows 98 debe tener como guía de referencia, conteniendo toda la información básica para guiarle por todas y cada una de las nuevas características del sistema operativo de Microsoft. Desde el usuario avanzado, como el que lo coge por primera vez, esa obra proporciona la ayuda necesaria para no quedarse atascado cuando surja algún problema o necesidad, contando para ello con multitud de ilustraciones para una mayor comprensión de toda la obra.

3.500 Ptas. **511 Págs.**
Kathy Ivens
Prentice Hall
NIVEL "I"
★★★★

LENGUAJES

Programación de juegos en Java



En Programación de Juegos en Java el lector podrá ver cómo crean los maestros de la codificación de juegos en Java Interactivos para la Web. Con esta obra podrá aprender a combinar los principios del diseño de juegos orientados a objetos, además de poder descubrir los secretos del sonido, la animación, el juego multijugador,etc. Incluye una galería de juegos que proporcionará una visión de algunos de los juegos realizados con la última versión de Java. El código fuente de éstos viene todo en un CD que acompaña al libro.

5.995 Ptas. **836 Págs.**
Joel Fan/Eric Ries/Calin Tenitchi
Anaya Multimedia
NIVEL "C"
★★★

APLICACIONES

Corel WordPerfect Suite 8



La Biblia de Corel WordPerfect 8 constituye una muy buena manera de hacerse por completo con esta nueva suite que ha presentado la firma Corel, que como ya deben saber los lectores incluye los programas WordPerfect 8, Quattro Pro 8 y Presentations 8, todo ello llevado de una forma clara y concisa para que el lector no se pierda.
Con un enfoque claramente práctico, esta biblia utiliza instrucciones y ejemplos paso a paso con la intención de ayudar a lo lectores a dominar las aplicaciones individuales y su integración en la suite.

5.495 Ptas. **768 Págs.**
Bill Bruck/Read Gilgen/Joyce Nielsen
Anaya Multimedia
NIVEL "C"
★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

98 trucos para Windows 98



Esta Guía en 10 minutos de Prentice Hall está pensada para aquellos lectores que quieran conocer los secretos de Windows 98. En ella podrá encontrar temas referentes a la instalación, configuración y personalización de este nuevo sistema operativo, además de los problemas más frecuentes que se pueden dar. Es una muy buena idea para aquellas personas que no tengan demasiado tiempo para dedicarlo al aprendizaje y manejo de Windows 98, y que no debe faltar en toda biblioteca de los usuarios de este nuevo sistema operativo de Microsoft.

1.600 Ptas. **287 Págs.**
José Manuel Soto
Prentice Hall
NIVEL "I"
★★★★

REDES

Así es WebTV



Por primera vez navegar por la Web y enviar correo electrónico se ha convertido en algo posible y sencillo. Todo lo que se necesita es el aparato de TV, una línea telefónica, un terminal de Internet WebTV y una suscripción a WebTV Network. Avalado por WebTV Networks, Así es WebTV constituye la guía a seguir para utilizar el sistema WebTV. Esta obra contiene trucos y sugerencias que ayudarán a todos los usuarios de WebTV a sacar el máximo provecho de este nuevo sistema que ha provocado un sinfín de publicaciones. Una obra recomendable a todas luces, que además viene avalado por McGraw-Hill y Microsoft Press.

3.500 Ptas. **255 Págs.**
Jill T. Freeze/Wayne S. Freeze
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "C"
★★★★

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO
Pésimo ★ Flojo ★★ Normal ★★★ Bueno ★★★★ Muy Bueno



MONITORES DE LCD MÁS BRILLANTES



La compañía ViewSonic ha lanzado el ViewPanel VP150 un nuevo modelo de monitor que ofrece compatibilidad con PC y Mac, así como una pantalla a color TFT con un área visible de 15". Este monitor está diseñado para ofrecer unas prestaciones sobresalientes en ahorro de energía y espacio pudiéndose montar en la pared, además de presentar una gran calidad de imagen. Colores precisos, imágenes con un brillo de 250 Nits a una resolución máxima no entrelazada de 1024x768 (XGA) y una velocidad de refresco de 75 Hz consiguen que las imágenes tengan una extremada nitidez. Los LCD´s del VP150 poseen una duración de 50.000 horas de funcionamiento (dos veces superior a la mayoría de los LCD´s del mercado). Esto, unido al bajo consumo de 35 Vatios, proporciona un ahorro sustancial para el usuario. Además, cumple con todas las normas de Energy Star, Nutek, VESA y los estándares TCO´95. La gestión de resolución SmartPanel permite que todas las resoluciones desde VGA a XGA sean expuestas con total pureza y claridad. El Menú On-View tiene los controles necesarios para el ajuste de geometría, posición, brillo y contraste de forma sencilla y rápida.

EL HERMANO PEQUEÑO

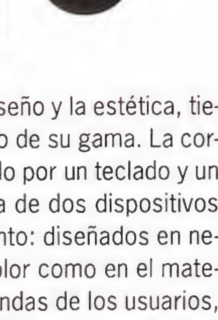


OKI, uno de los mayores proveedores en Europa de máquinas de papel y toners, ofrece el OKIFAX 705. Este dispositivo es el representante de la gama básica de inyección de tinta. Se trata de un Fax fácil de utilizar, de dimensiones compactas, y con un diseño moderno que lo distinguen de sus hermanos mayores (OKIFAX 740/740 MF). Además de su alta velocidad de impresión de 2 páginas por minuto, tiene una velocidad de transmisión de 15 páginas por segundo, un modem de 9.600 bps, 16 tonos de gris, 20 números de marcación rápida y 64 de marcación abreviada, y un alimentador automático de cinco originales. Asimismo, posee una memoria de seguridad de 21 páginas que evita la no recepción de faxes en caso de falta de papel o tinta. Todas estas características hacen del OKIFAX 705, un equipo altamente capacitado para aplicaciones en pequeñas oficinas. El precio de venta recomendado para OKIFAX 705 es de 68.400 Ptas.

Más información en el teléfono 91-343-16-61 o visitar http://www.oki.com

PREOCUPACIÓN POR LA ESTÉTICA





Todos aquellos usuarios de la informática preocupados por el diseño y la estética, tienen ahora la oportunidad de adquirir un singular producto dentro de su gama. La corporación Key Tronic ha lanzado al mercado un producto formado por un teclado y un ratón que aunque en un primer momento se puede pensar que se trata de dos dispositivos usuales, basta echar un vistazo para descubrir la originalidad del conjunto: diseñados en negro, los dos componentes guardan una perfecta armonía tanto en el color como en el material con que han sido fabricados. La idea surgió tras las continuas demandas de los usuarios, que reclamaban un toque de originalidad y elegancia para sus equipos. El teclado está fabricado con tecnología de membrana, apta para soportar 10 millones de pulsaciones. Posee 105 teclas, dos de ellas especiales para Windows 95. El ratón tiene dos botones más largos de lo habitual, y que junto con el color, hacen de este producto un conjunto muy adecuado para dar a los equipos un toque de distinción y una relación calidad-precio muy atractiva.

Este producto es distribuido por Sur Components.

EXPLOSIÓN DE GRÁFICOS



Diamond Multimedia ha desarrollado una nueva tarjeta de vídeo con aceleración gráfica basada en el nuevo chipset NVIDIA RIVA TNT. Optimizado para Windows 98 y compatible con OpenGL y Direct 3D, la Viper V550 representa una de las novedades más notables de la próxima generación de aceleración gráfica. Un procesador de 128 Bits es capaz de realizar todas las funciones de proceso gráfico como filtro trilineal, bump mapping, reflexión de texturas, niebla, puntos de luz especulares, pero además incorporando características como Twin Texel Engine, anisitropic filtering o subpixel Precision que le convierten en un dispositivo óptimo para aplicaciones tanto profesionales como juegos. Posee una velocidad de RAMDAC de 250 MHz y utiliza una memoria de 16 MB a 125 MHz de SDRAM que permiten actualizar la imagen del monitor con una frecuencia de refresco de 60 a 200 Hz en alta resolución y 85 Hz en resoluciones de hasta 1920x1200, (siempre que el monitor lo soporte). También han incluido características multimedia con un paquete de software con juegos como «Motorhead» y dispondrá de conectores para señal de compuesta o S-video, además, podrá conectarse en bus PCI o AGP.

***Para más información en** www.diamondmm.com/products/current/viperv550.*

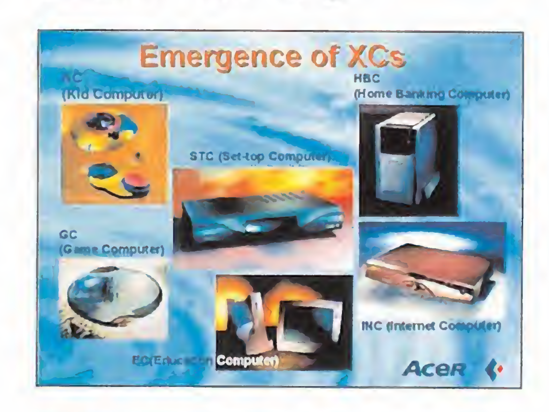
IMPRESORA Y ESCÁNER EN EL MÍNIMO ESPACIO



Canon ha creado un dispositivo de máxima comodidad y buenas prestaciones que cuenta con la última tecnología en impresión. Con un diseño compacto y ligero la BJC-50 es una impresora-escáner que puede realizar multitud de funciones en color o blanco y negro para los distintos soportes de papel, incorporando la tecnología de inyección por burbuja. La impresora incluye una batería recargable de litio que le da una autonomía de la conexión a la red de hasta 100 páginas de texto normal en negro a 1500 caracteres por página. Puede imprimir a una resolución de 720x360 dp, optando con el cartucho de color BJ-11 por dos tamaño de gota de tinta. Esta característica ofrece una calidad superior de impresión. Cuenta también con una interfaz por infrarrojos IrDA, que permite prescindir de cables con un ordenador que disponga del equipo necesario. Cambiando el cartucho de imprimir por el de escaneado de imágenes en color US-12, se covierte fácilmente en un escáner. Sus reducidas dimensiones –302 mm x112.5 mm– y peso de 900 g incluyendo la batería le conceden una gran portabilidad. El precio de la BJC-50 es de 64.900 ptas. + IVA.

***Más información en el teléfono** 91 538 47 87/88.*

LA FUTURA ALTERNATIVA PARA EL PC



Acer ha anunciado el comienzo de desarrollo de un nuevo tipo de ordenadores de propósito específico, Los XC. Se trata de unos dispositivos digitales donde se pondrá un especial esfuerzo en la facilidad de uso, de manera que se podrán calificar como electrodomésticos de información. Los XC se basan en estándares populares, como la arquitectura PC X86 y los protocolos de Internet. Estos equipos estarán provistos de un sistema operativo optimizado para poder integrar DOS o Windows CE, entre otros sistemas operativos similares, además de utilizar la misma base de compatibilidad, con posibilidad de soportes para Fast IR, USB, PCI, DVD y salida para TV u otros estándares actuales.

Según la visión de Acer, hacia el año 2002 estos dispositivos superarán en número a los PC, mientras que para el año 2010 habrán establecido la relación de 10 XC por cada PC.

Su filosofía de compatibilidad y sencillez le convertirán en la alternativa idónea en áreas tales como, la educación, el entretenimiento o el comercio electrónico a través de Internet.

En principio son siete los modelos que se están proyectando actualmente en el mercado, dependiendo de la capacidad de las prestaciones técnicas que ofrezca y el público al que vaya dirigido cada modelo en concreto. El más avanzado es el Acer Desktop X700, que incluirá juegos en 3D interactivos, proyección de películas con la calidad de una sala de cine o control de electrodomésticos. XC serán equipos sencillos y accesibles tanto en su uso como en su económico coste.

***Para más información llamar al teléfono** 91 314 63 70.*

El futuro de EUROPA



Apenas cumplidos tres meses del último E3, la cita por antonomasia del sector de los videojuegos desde hace unos años, Londres se ha vuelto a convertir en el corazón del sector, por unos días. Del 6 al 8 de Septiembre se celebró la última edición del ECTS, resumen -¿?- de lo que fue la feria de Atlanta, y a la que Micromanía acudió para descubrir la más importante actualidad del mercado. Una feria que nos dejó, una vez más, por contestar una inquietante cuestión, ¿tiene el ECTS un futuro real?

La pregunta es inevitable: ¿Tiene el ECTS un futuro real? Sí, indudablemente. Aunque con ciertas matizaciones.

Desde que el E3 adquirió dimensiones de cita mundial, dejando de lado la tendencia localista del mercado norteamericano pese a su tremenda importancia desde una perspectiva global, el ECTS es el punto de reunión obligado para contemplar, en la práctica, lo que el mercado europeo tiene ante sí en los meses subsiguientes.

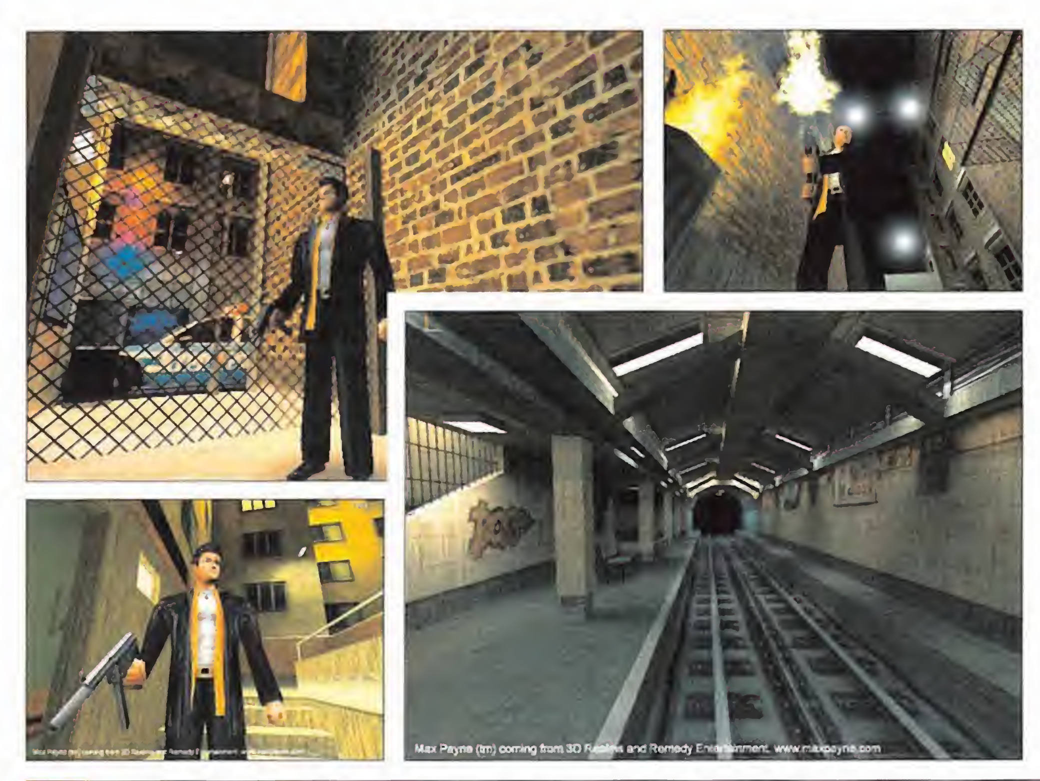
El gran problema, desde hace unos cinco años, es que apenas sí existe separación entre ambas reuniones, y no hay tiempo material de ofrecer novedades reales, de una feria a otra. Si se acude al E3, lo que de nuevo se puede esperar del ECTS es un porcentaje mínimo.

Por otro lado, el carácter profesional con que nació el ECTS, entre compañías, distribuidoras, desarrolladores y prensa, ha pasado a ser un "show business" en estado puro. Las compañías compiten en-





CTS 98



1. MAX PAYNE (REMEDY ENTERTAINMENT/3D REALMS)

Uno de los títulos más aclamados del pasado E3 ha sido, nuevamente, el "rey del mambo" en una feria del videojuego. Ni siquiera los propios chicos de 3D Realms se podían creer que un juego desarrollado por uno de sus equipos afiliados pudiera hacer sombra a títulos como «Prey», o «Duke Nukem Forever». Votado como el mejor juego del ECTS, «Max Payne» es una absoluta maravilla en 3D, en la que el detalle gráfico conseguido por el engine es inimaginable. Las acciones, animaciones, potencial de juego y variedad de este título son totalmente increíbles.
Si id no pone remedio con su «Quake Arena», el género se puede encontrar con un serio aspirante al trono aunque, como siempre sucede, ¿por cuánto tiempo?

TUROK 2. SEEDS OF EVIL
(IGUANA/ACCLAIM)



La segunda entrega de «Turok» llega avalada por el éxito de su predecesor y, en líneas generales, mejora todo lo mejorable en cantidad, conservando todo el espíritu del original, continuando la historia del primer juego.

TOCA 2
(CODEMASTERS)



Tras «TOCA» y «Colin McRae Rally», Codemasters lo ha visto claro. Esta segunda parte de aquel, resulta, en esencia, un juego totalmente nuevo, con muchísima más calidad global, más y mejores opciones, y un detalle y realismo dignos de elogio.

tre sí por mostrar el stand más grande y más bonito... a un precio por metro cuadrado nada desdeñable.
Quizá esa ha sido una de las razones por las que, en la presente edición, el ECTS ha sufrido la ausencia de algunas de las "majors". Electronic Arts, GTi, Activision... se han replanteado su presencia anual, y prefirieron echar el resto en Atlanta.
La inteligente decisión, hace unos años, de reducir el número de ediciones anuales del ECTS, de dos a una sola muestra, ha permitido, sin embargo, la supervivencia de una feria de importancia notable. Dejando de lado el gran amigo americano, el número de novedades –reales– del ECTS 97, a la edición del 98, es notoria. Pero ya que Micromanía acudió a ambas muestras, hemos preferido realizar una criba lo más selecta posible y ofreceros sólo aquellos títulos que realmente han marcado la diferencia entre las dos ferias. Algunos ya os sonarán, otros os resultarán totalmente desconocidos. Muchos, sorprendentes.
Este es el Top de Micromanía, y estos son los títulos que, sin duda alguna, tendréis que perseguir en el próximo año como verdaderamente imprescindibles.



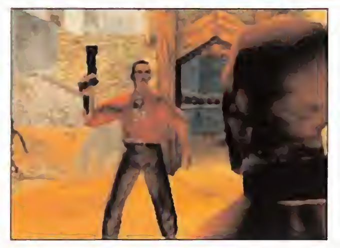
2. OUTCAST (APPEAL/INFOGRAMES)

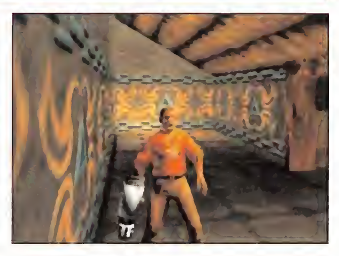
Appeal apostó fuerte por una tecnología propia, basada en una combinación de diversos engines gráficos, de IA, de sonido, etc. La –extraña– mezcla de voxel y polígonos, en la ausencia total de hardware 3D, resultaba tan sorprendente que muy pocos, casi nadie, se podían esperar los absolutamente fascinantes resultados que «Outcast» está comenzando a ofrecer. Se trata de una de las aventuras más complejas y preciosistas de cuantas se podrán encontrar, no ya el próximo año, sino en mucho tiempo de aquí en adelante –creednos–. Su argumento, su tecnología –mucha atención a las texturas suavizadas, con el único uso de MMX– y su belleza total, lo convierten en una "presa" obligada.



















3. BLADE (REBEL ACT STUDIOS)

Sí, señores. «Blade» está más cerca que nunca. Y está más bonito, y mucho más logrado de lo que muchos nos podíamos pensar a estas alturas. No hay que olvidarse que el juego ha sufrido un –¿último?– retraso hasta allá por Marzo del 99, pero viendo los resultados que la primera demo jugable existente, presentada en el ECTS, arroja, todo se olvida y es necesario descubrirse ante el talento de los –¡orgullo!– españoles de Rebel Act.

Fascinante engine, absoluta maestría en la simulación física, un cúmulo de detalles de calidad en el diseño y en el apartado artístico, y posibilidades de acción que otros juegos con mucho más renombre ni siquieran pueden soña, son algunas de sus características.



OMIKRON
(EIDOS)



Una ambientación futurista realmente conseguida, y un nuevo engine 3D son las bases de «Omikron», una combinación espectacular de acción y aventura, con la que EIDOS pretende dejar claro que existe algo más que «Tomb Raider III» y Lara Croft.



WARGASM
(DID/OCEAN)



Nadie podía creer que DID fuera capaz de hacer algo más que simuladores, pero «Wargasm» es la prueba. Estrategia y acción bélica en 3D, con una calidad tecnológica sorprendente, y algunos de los efectos visuales más increíbles y realistas vistos nunca en la pantalla de un ordenador.

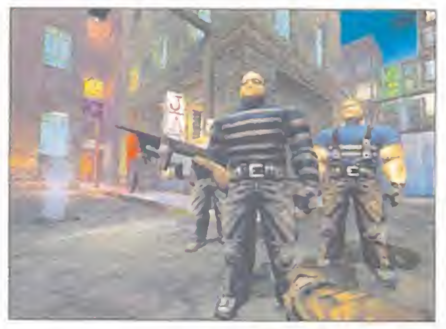
SHADOW COMPANY
(INTERACTIVE MAGIC)



¿Un competidor para "Commandos"? Quizá Interactive Magic pueda lograr lo que el fabuloso juego de Pyro no quiso, puesto que el concepto y el desarrollo de ambos títulos parecen, a priori, similares, aunque «Shadow Company» no utiliza un engine 3D poligonal en tiempo real.



KINGPIN
(INTERPLAY)



El engine de «Quake 2» llevado al límite... otra vez. Parecía que «Sin» iba a decir la última palabra, pero ha llegado Interplay con un juego cuyo calificativo más apropiado sería genial, para demostrar que no todo esta dicho.



4. GALLEON (COFOUNDING FACTOR/INTERPLAY)

¿Alguien ha oído hablar de Cofounding Factor? ¿No? ¿Y de «Tomb Raider»? Sí, sí, sí... Esto ya es otro cantar, ¿cierto? Pues bien, tras acabar «Tomb Raider», y renunciar a esa máquina de hacer dinero que Core se ha dedicado a explotar sin compasión, en los tres últimos años, los desarrolladores y creadores de Lara Croft –estos, y no Core– se han dedicado en cuerpo y alma a perfeccionar una nueva tecnología, diseñar un nuevo concepto y desarrollar un juego llamado «Galleon», que hay que ver para creer. Una aventura 3D –con la acción justa y necesaria– en la que las animaciones parecen extraídas de una película de dibujos animados, con algunos de los personajes poligonales más realistas, detallados, y mejor diseñados en acciones y movimientos, que se puedan imaginar. No es sencillo describir lo que «Galleon» será, sin hacer constante mención al cine, puesto que parece mucho más una película de aventuras, que un simple juego. A tener algo más que en cuenta.

5. MESSIAH (SHINY/INTERPLAY)

De nuevo, la compañía de Dave Perry presente en las páginas de Micromanía. De nuevo, «Messiah» en candelero. Pero, ¿de verdad es tan bueno? Pues sí. Por vez primera, «Messiah» se presentó al público. Nada de pases privados, audiencias con su majestad Perry o anuncios de un juego de esos que parece que nunca se van a acabar. «Messiah» estará listo la próxima primavera. El primer juego en usar la tecnología "tessellation", y un engine absolutamente pasmoso, capaz de las mayores virguerías gráficas.

Y, como siempre, un argumento, personajes, situaciones, escenarios y opciones completamente delirantes y extravagantes, marca inconfundible de la factoría Shiny. Toda una joya.





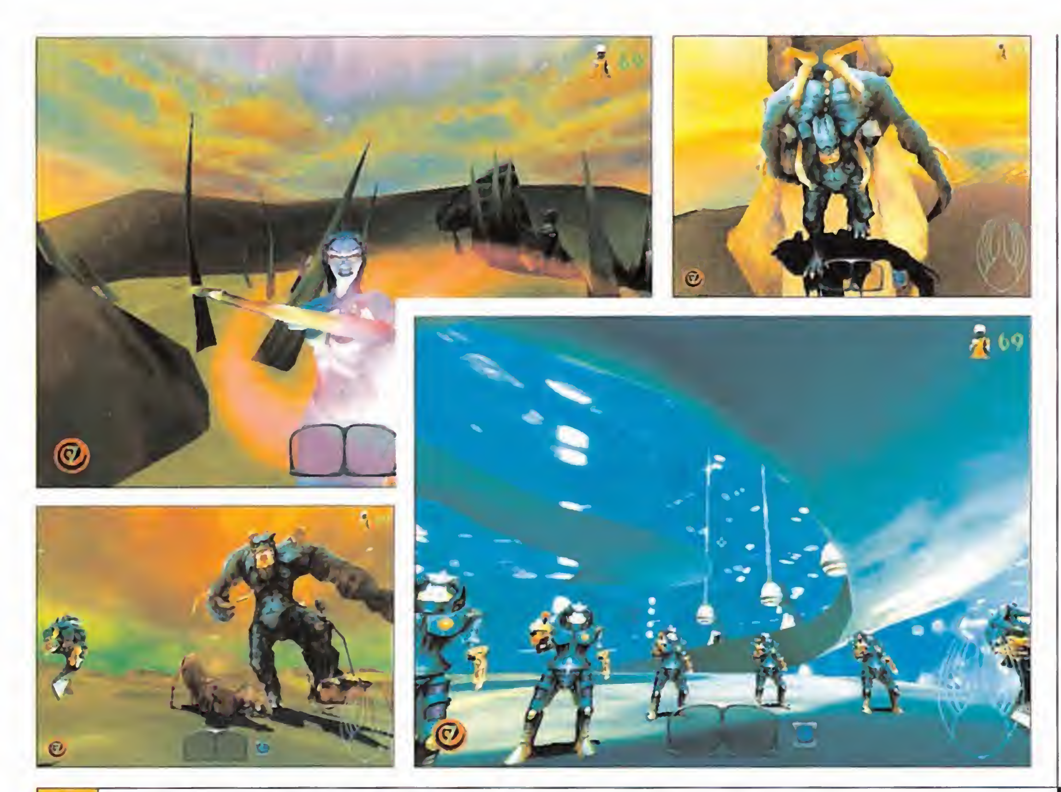












6. GIANTS. CITIZEN KABUTO (PLANET MOON/INTERPLAY)

Señores, hay que rendirse ante la evidencia de que Interplay tiene unos cuantos ases en la manga. Porque no es moco de pavo tener bajo el mismo techo a Shiny por un lado, a los creadores de «Tomb Raider» por otro y, finalmente, a los señores que hicieron una maravilla llamada «MDK». Pero Interplay lo ha logrado. «Giants» es todo aquello que «MDK» anticipó. Es decir, el reino de la originalidad, la fantasía, el talento y la calidad, hecho juego. Así de simple. Cuesta creer, cuando se contempla «Giants» en acción, que todo ese humor y calidad son reales. Que todo ese maravilloso concepto ha sido posible plasmarlo en un programa de ordenador... ¿Qué desvelemos de qué se trata? Todo a su tiempo..

X-WING ALLIANCE
(TOTALLY GAMES/LUCASARTS)



Sí. La saga «X-Wing» ya tiene su continuador. El nuevo juego de Totally Games ofrece lo que todo el mundo siempre quiso poner en práctica: pilotar el Halcón Milenario, en una nueva epopeya espacial, en una galaxia muy, muy lejana...

URBAN CHAOS
(MUCKY FOOT/EIDOS)

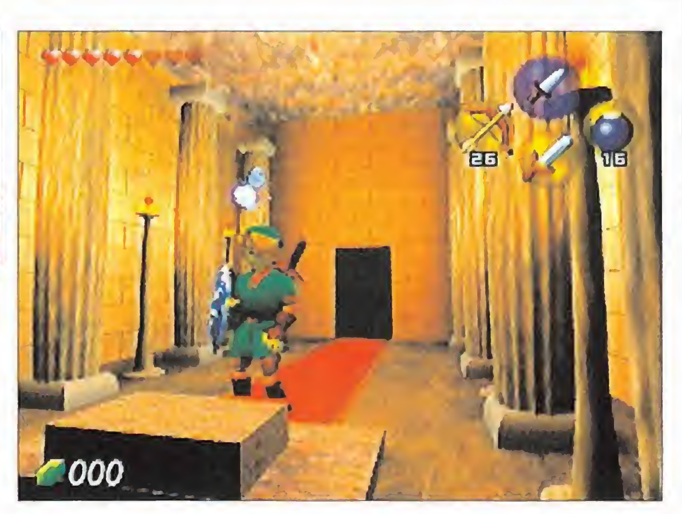


Ex Bullfrog, los componentes de Mucky Foot han llevado a cabo una labor callada para tener a punto una excepcional aventura 3D, original al máximo y dotado de una calidad técnica sobresaliente. Nada del panorama actual se le puede comparar en concepto, y quizá muy pocos en calidad.

7. LEGEND OF ZELDA. THE OCARINA OF TIME (NINTENDO)







El genio de Miyamoto siempre está presente. Y cada vez queda menos para que «Zelda» llegue a la N64. El juego que la máquina se merecía, ni más ni menos. Muchos pensarán que se ha hablado tanto de este juego, de lo que prometía, de lo que se puede hacer en N64... que ya estará desfasado cuando salga. Bien, hay opiniones para todos los gustos. Pero la única realidad es que Miyamoto ha sido la persona que ha creado –esto sí es creación– el juego que ha marcado el antes y el después de la actual situación del videojuego. Así, como suena. «Super Mario 64» ha sido la guía, inspiración y objetivo de todos aquellos productores, empeñados en superarlo, sin conseguirlo. Y, creednos, «Zelda» va mucho más allá, aunque aplicado en otro sentido.



8. HALF LIFE (VALVE/SIERRA)

Parece mentira que se pueda dar una vuelta de tuerca más sobre los juegos de acción 3D, ¿verdad? Bueno... Sobre todo si tenemos en cuenta que éste no lo es, al menos en esencia.

La creación de Valve es una de las ideas más originales aplicadas al mundo de los shoot'em up de perspectiva subjetiva. Se trata realmente de una aventura, con el objetivo último de la supervivencia. Un accidente desencadena una catástrofe biológica, y nosotros estamos en medio, sin comerlo ni beberlo. Debemos escapard e unas extrañas criaturas, pero también –¿o tal vez no?– de sus creadores... de nosotros mismos. El complejo argumento de «Half Life» se plasma en unos puzzles sencillos, una acción intensa, una dinámica brillante, un diseño fabuloso y, sobre todo, en una IA que, por vez primera, parece de verdad IA.













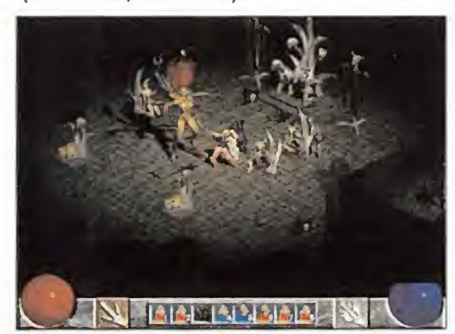
9. SHADOWMAN (IGUANA UK/ACCLAIM)

Acclaim Comics e Iguana se unen para ofrecer un vistazo al lado más oscuro de la mente humana, y a nuestros temores más primitivos.

«Shadowman» es la aventura que nunca protagonizaría Lara Croft. Oscura, tétrica, rabiosamente atractiva y fascinante en su argumento. Para ponerla en práctica, Iguana UK ha desarrollado una tecnología sobresaliente, y un concepto que, si bien en esencia no es excesivamente original, sí posee la personalidad necesaria para brillar sobre otros productos. Excesivo a veces, pero realmente atractivo, «Shadowman» promete convertirse en una auténtica maravilla para los aficionados a los buenos juegos... Pero cuidado, toda moneda brillante tiene su reverso.



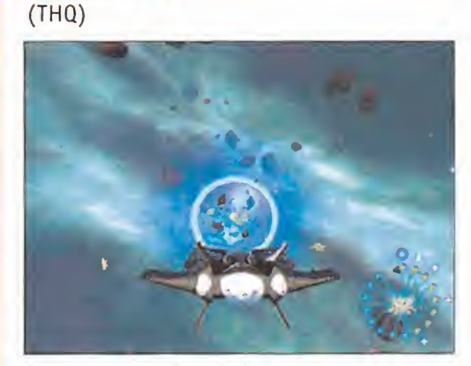
DIABLO II
(BLIZZARD/CENDANT)



Más y mejor. Eso es cuanto se le podía pedir a Blizzard con «Diablo II», y eso es lo que están haciendo. Tan simple como nunca. Tan efectivo como siempre. Y, además, con una opción de soporte de tarjetas 3Dfx.



EXCESSION
(THQ)



¿Arcade espacial, o simulador galáctico? Resulta difícil discernir ante la simple visión de un engine realmente impresionante, en el que el efecto de profundidad, velocidad y calidad gráfica, asombran con sólo echar un vistazo. THQ apuesta fuerte por un título que está manteniendo en secreto.

LA GAMA DE JOYSTICK MÁS COMPLETA, AHORA A TU ALCANCE

EL CONTROL EN TUS MANOS

G-FORCE PLUS



- El **G-Force Plus** es un mando de características avanzadas sumamente versátil. Es el producto ideal para uso con simuladores de vuelo y de automóviles.
- Si trabas la palanca de vuelo, se convierte en un eficaz volante de coche.
- IBM o compatibles.

NOVEDAD

FX SERIES

Innovador diseño para diestros y zurdos

- El joystick ideal para aplicaciones generales y jugadores noveles.
- Este joystick ergonómico permite muchas horas de diversión, con una instalación muy sencilla, a un precio sumamente atractivo.
- Empuñadura conformada, joystick analógico a 4 botones.
- IBM o compatibles.

FX3000 FX1000

SCEPTER LCD



- Un sistema de control único para usar con todos los juegos de PC, con lectura de funciones programadas mediante visualizador LCD.
- El control a dos manos del **Scepter** es un reto para el jugador más exigente. Está diseñado también para que un principiante domine el juego. Es tan flexible que se puede usar con simuladores, juegos de acción y aventuras.
- IBM o compatibles.

SFS THROTTLE

- Experimenta el realismo al máximo.
- 16 botones programables.
- Botones de emulación de teclado múltiple.
- Programación TOUCH 'N GO (instalar y jugar).
- Conecta cualquier Joystick de PC corriente al **Throttle** y se convertirá en programable
- Interruptores múltiples 'de sombrero' y empuñaduras militares auténticas.
- IBM o compatibles.



SFX PAD

- Hemos puesto la potencia donde debe estar: en tus manos. Todos los beneficios de un joystick convencional para PC, más la sencilla pero potente programación TOUCH 'N GO (instalar y jugar). Actúa como un simulador de 'gamepad' y un teclado.
- IBM o compatibles.



SERIE F-15E

Auténticas réplicas de la palanca del F-15E Strike Eagle



- El **Hawk** es un joystick básico de 4 botones al mejor precio.
- Para que disfrutes desde el primer momento.
- El joystick ideal para el jugador principiante de simulación de combate, en sus horas iniciales de vuelo.
- IBM o compatibles.



- El versátil **Raptor** ofrece sensaciones reales y es compatible con la mayoría de software de simulación de vuelo.
- El interruptor 'de sombrero' de 4 vías combina cuatro botones en uno. Reconoce los comandos de gas y timón.
- IBM o compatibles.



- El más avanzado, una réplica auténtica del joystick de un **F-15** Eagle Fighter. Es la palanca de control perfecta para los jugadores experimentados cuyas habilidades de combate han excedido la actuación de los joysticks convencionales.
- IBM o compatibles.

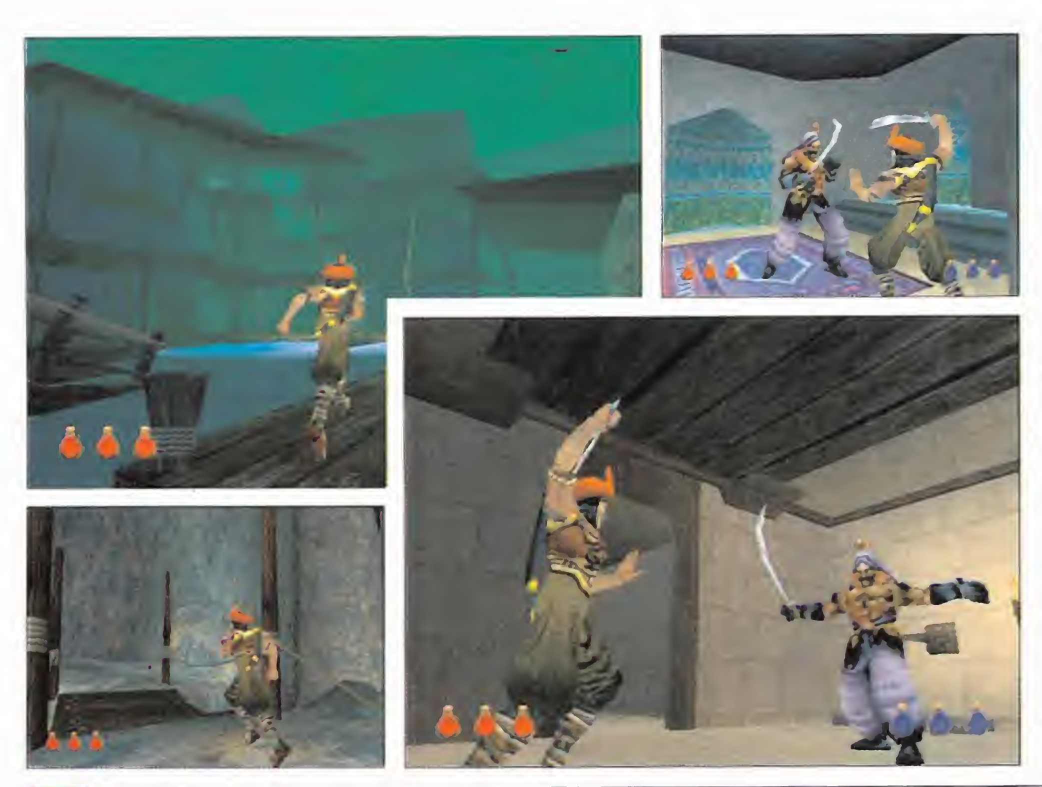
De venta en establecimientos dónde se distribuyan productos de ERBE Sofware S.A.



ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15 • 28027 Madrid
Tlf.: 91 393 88 00 • Fax: 91 742 66 31







10. PRINCE OF PERSIA 3D (BRODERBUND/RED ORB)

Hay que reconocer que la primera impresión obtenida en el E3 de este juego, no excesivamente favorable por nuestra parte, ha sufrido un cambio radical. La pobreza con que Broderbund presentó «Prince of Persia 3D» en el E3, en diseño, desarrollo y tecnología, ha experimentado en pocos meses una mejora más que sustancial.

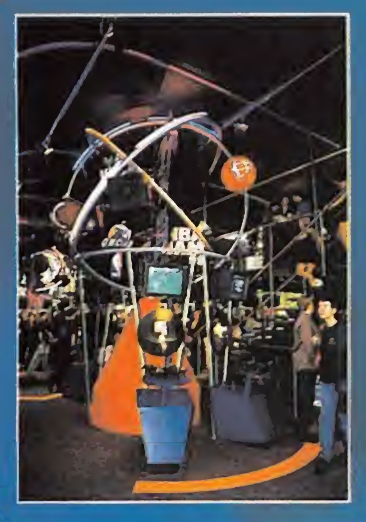
Con Jordan Mechner como asesor, no era normal que un juego pudiera resultar mediocre y, desde luego, «Prince of Persia 3D» no lo va a ser. Sencillamente guarda toda la esencia del original, aplicada a un mundo que le era desconocido, en un entorno 3D, y cuyos resultados finales no se veían nada claros en cuanto a niveles de calidad aceptables, hace unos meses, y ahora se adivinan mucho más que notables. Si alguien busca una buena aventura, con el sabor de los clásicos, que vigile la evolución de este título durante el próximo año.



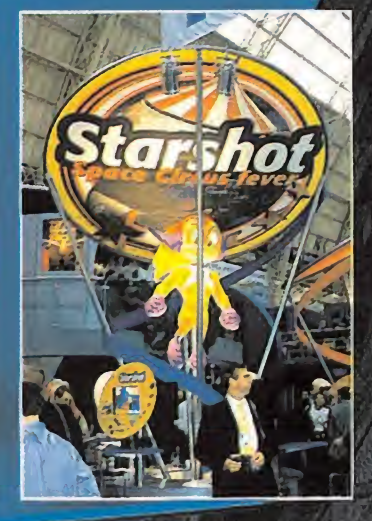






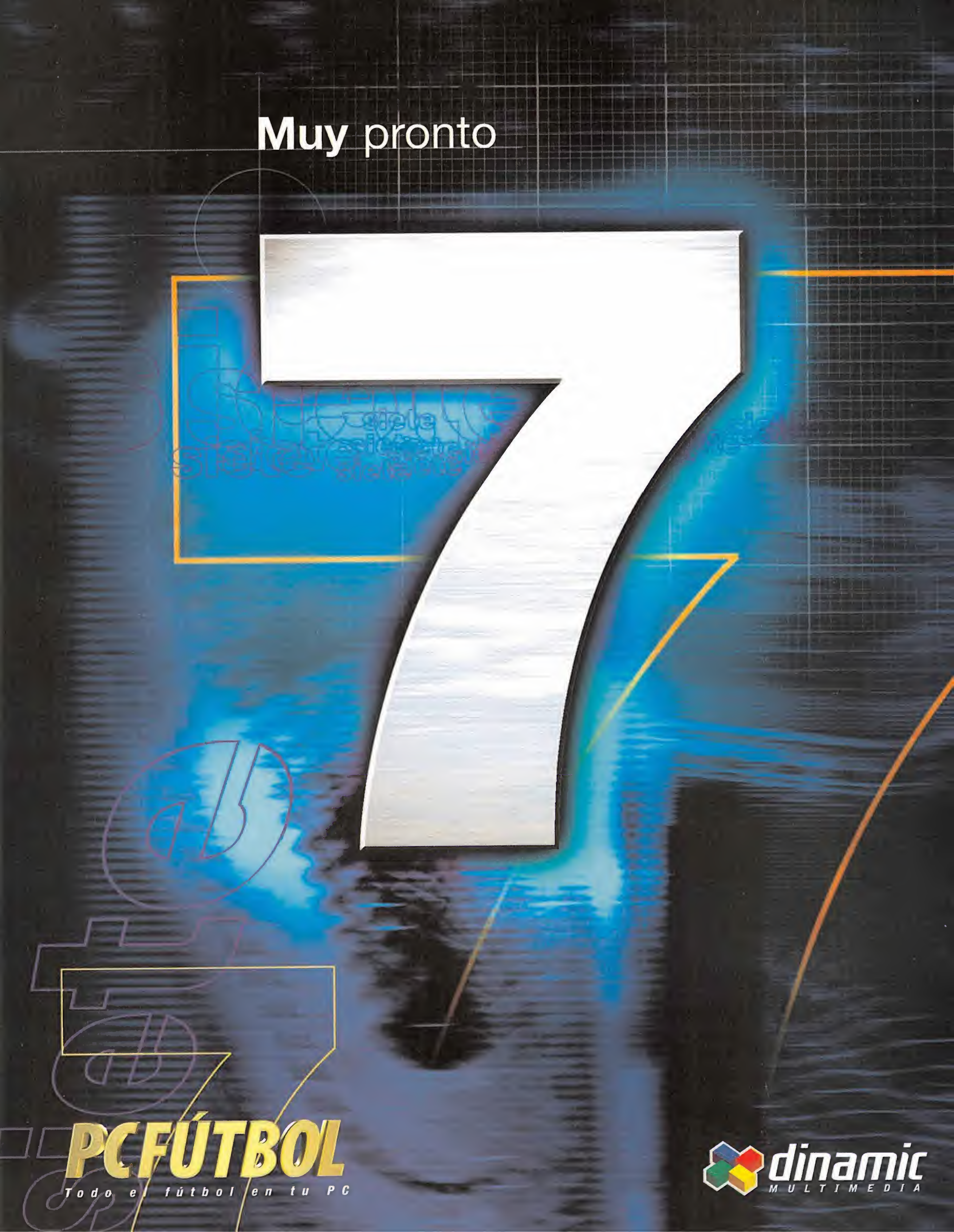






¡Viva el espectáculo!

Sobre la superficie de la feria, las compañías rivalizaban por mostrar el stand más espectacular y llamativo de todos, y atraer de este modo la atención del numeroso público. Así, por ejemplo, encontramos un diseño totalmente futurista de la mano de Interplay mostrando «Earthworm Jim 3D». O la sensualidad de Lara Croft en el caso de EIDOS promocionando su última aventura en «Tomb Raider III». E incluso la brutalidad para SCi y su «Carmageddon 2». En cualquier caso, el espectáculo de luces, colores, sonidos y personajes contribuyeron a mejorar un acontecimiento que debe ser sobre todo eso, espectáculo.



Muy pronto
7
PCFÚTBOL
Todo el fútbol en tu PC
dinamic
MULTIMEDIA

56: MONACO GRAND PRIX



La Fórmula 1 es uno de los temas que en más ocasiones se ha llevado a un videojuego. Paralelamente al desarrollo de estas maravillas del automovilismo, los juegos cada vez se asemejan más a la realidad. Gráficos casi palpables y una conducción que exigirá nervios templados.

60: FALLOUT 2



A pesar del retraso que sufrió en nuestro país su lanzamiento, con respeco al resto de Europa, es indudable que la primera parte ha tenido una gran aceptación. Esta vez no pasará a nadie desapercibido por ser uno de los programas de estrategia mejor realizados de los que hoy existen.

62: RED JACK



En esta aventura tendremos que desenvolvernos con soltura entre los piratas más peligrosos. «Red Jack» estará repleto de diálogos intensos y un continuo ambiente de aventura bajo una perspectiva en primera persona. La calavera y las tibias vuelven a ondear al viento.

A tenor de las importantes novedades que os presentamos este mes y de las que están por venir, nos damos cuenta que las distribuidoras y desarrolladoras de software han dejado ya de calentar motores para dedicarse en pleno a preparar la temporada de este otoño en PC's y consolas. Y qué mejor época que ésta para intentar huir de la rutina y resguardarse, en compañía, del inminente mal tiempo, frente a un gran juego. El futuro se nos presenta con gratas sorpresas de las que hemos tomado nota para ofrecéroslas, adelantándonos de nuevo a la actualidad.
«Monaco Gran Prix», que nos situará en el país con más glamour del mundo, pilotando a toda velocidad los últimos proyectiles de la Fórmula 1; «Tomb Raider III», con el regreso de nuestra arqueóloga preferida y el estilazo al que nos tiene acostumbrados, o «Daikatana», que calentará más aún la dura competencia que está teniendo la evolución de los shoot'em up, son sólo una pequeña parte del grán número de títulos de todos los géneros que llegarán próximamente hasta nosotros. Ahora que los días serán cada vez más cortos, tendremos un motivo para olvidarnos de la nostalgia otoñal.

sumario

64: DAIKATANA



Dentro de la línea de desarrollo que ha inspirado «Unreal» daremos un vistazo a un título que será una de las máximas expresiones del arcade como shoot 'em up. Efectos de todas clases, escenarios realmente bellos y gran desarrollo técnico harán de «Daikatana» un aspirante a la cumbre.

68: TOMB RAIDER III



Vuelve el personaje más atractivo y carismático en la historia del videojuego. Lara nos llevará de nuevo por un sinfín de escenarios con nuevas aventuras en la búsqueda de mitos arqueológicos. Veremos que nos ha preparado Eidos esta vez, puesto que tiene difícil subir su propio listón.

72: O.D.T.

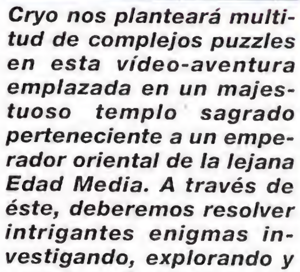


Un fantástico arcade con grandes dosis de aventura que, basando su perspectiva y modo de juego en el clásico «Tomb Raider», nos dará la oportunidad de controlar a varios personajes de características diferentes, en unos escenarios repletos de laberintos, enigmas y enemigos mortales.













CHINA

Cryo nos planteará multitud de complejos puzzles en esta vídeo-aventura emplazada en un majestuoso templo sagrado perteneciente a un emperador oriental de la lejana Edad Media. A través de éste, deberemos resolver intrigantes enigmas investigando, explorando y conversando con un gran número de personajes que tomarán parte activa en el desarrollo argumental. Escenarios y modelos pre-renderizados nos introducirán en este entorno lleno de misterios dinásticos.









KLINGON HONOR GUARD

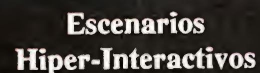




Una aventura épica llena de combates basada en la raza Klingon. Teniendo en cuenta que está avalado por utilizar el mismo motor 3D de «Unreal», está por ver si «Klingon Honor Guard» mantendrá el mismo nivel técnico que éste, ya que de ser así estaremos pronto ante un gran título. Por lo que hemos podido ver faltan aún por depurar algunos detalles en el desarrollo técnico, la modelación y los gráficos, lo que sí puede destacarse es que los escenarios han sido realizados con la misma estética de los films de la saga Star Trek.

Acción insuperable

Ábrete paso en diversos niveles de tremendo terror, mientras investigas la fuente de la criminal epidemia que asola la ciudad.



Escenarios Hiper-Interactivos

Anda, corre, nada e incluso conduce en seis mundos distintos de bellos detalles gráficos e intrincado argumento.

Armamento nunca visto

Tu arsenal incluye rifles de francotirador con mira láser, dispositivos explosivos con detonación por control remoto y armas tan potentes que te harán pedazos.



Multijugador

Sumérgete en los duelos más intensos jamás creados aniquilando adversarios a través de módem, LAN e Internet.







C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com



CARRIER STRICKE FIGHTER iF/A-18 E







Después del éxito de «iF22 Raptor», Interactive Magic aprovecha el tirón de su engine para realizar otro simulador, esta vez basado en el cazabombardero embarcado F/A-18 E Super Hornet que entrará en servicio en el 2003. En este simulador contaremos con multitud de misiones y objetivos muy diversos, debido a la cualidad más característica del F/A-18, su extremada polivalencia. Del mismo modo que en «iF22 Raptor», el diseño del escenario estará realizado a partir de fotografías tomadas por satélite, con datos reales de elevación del terreno.



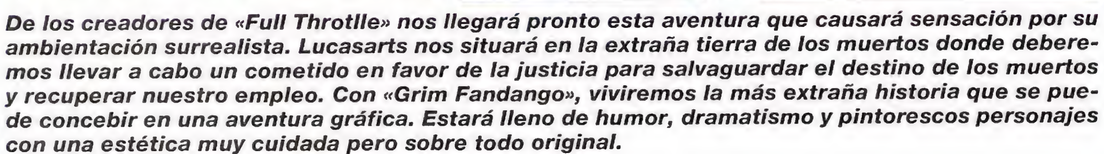
RIVERWORLD

Estrategia en tiempo real pero en un entorno tridimensional que se sale de los clásicos gráficos 2D de los juegos de este género. «Riverworld» es un título de Cryo basado en la obra del novelista de ciencia-ficción Phillip José Farmer, que en esta ocasión nos propone una extraña temática temporal donde contaremos con personalidades históricas de todas las épocas tan diversas como el General Eisenhower, Einstein o Attila.

Construir estructuras, emprender batallas o inventar herramientas serán algunas de las tareas que deberemos desarrollar.





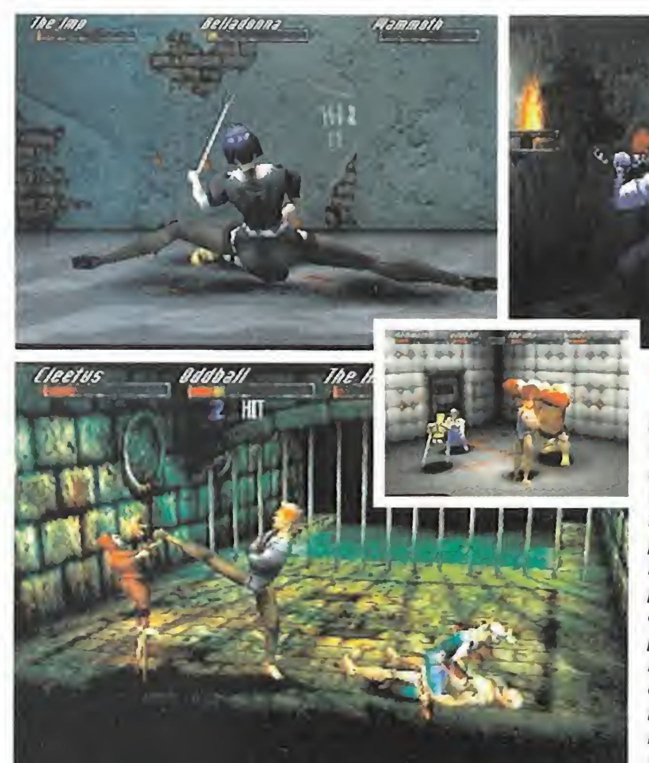


GRIM FANDANGO

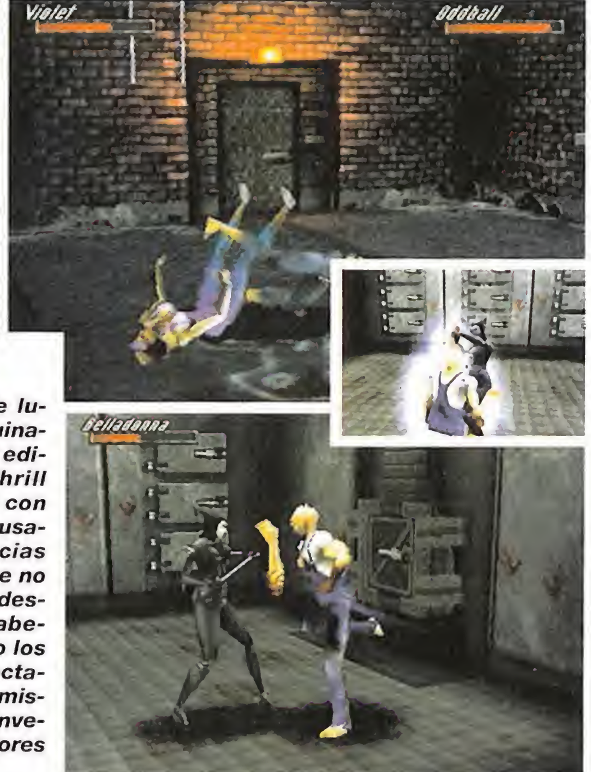
De los creadores de «Full Throtlle» nos llegará pronto esta aventura que causará sensación por su ambientación surrealista. Lucasarts nos situará en la extraña tierra de los muertos donde deberemos llevar a cabo un cometido en favor de la justicia para salvaguardar el destino de los muertos y recuperar nuestro empleo. Con «Grim Fandango», viviremos la más extraña historia que se puede concebir en una aventura gráfica. Estará lleno de humor, dramatismo y pintorescos personajes con una estética muy cuidada pero sobre todo original.

ENEMY ZERO

Sega lleva al PC un título original de Saturn que vio la luz hacia noviembre del año pasado. Esta aventura nos situará en una nave que viaja por el espacio rumbo a la Tierra tras cumplir una misión de exploración de formas de vida. En nuestro regreso despertaremos en nuestra cámara criogénica, ya que un ser invisible ha irrumpido en la nave científica. Nuestra tarea será la de resolver claves y encontrar mapas y armas con el objetivo de sobrevivir al ataque de la misteriosa bestia.







THRILL KILL

Este es sin duda, el arcade de lucha en 3D más violento y sanguinario que hasta la fecha se halla editado para Playstation. En «Thrill Kill» entablaremos combates con personajes de lo más gore que usarán todo tipo de sucias argucias para acabar con nosotros, y que no cesarán de golpearnos hasta despedazarnos, a no ser que acabemos con ellos antes. Así mismo los escenarios ambientarán perfectamente la acción guardando la misma apariencia. Terror, golpes inverosímiles y gráficos extremecedores es lo que nos espera.

SMALL SOLDIERS

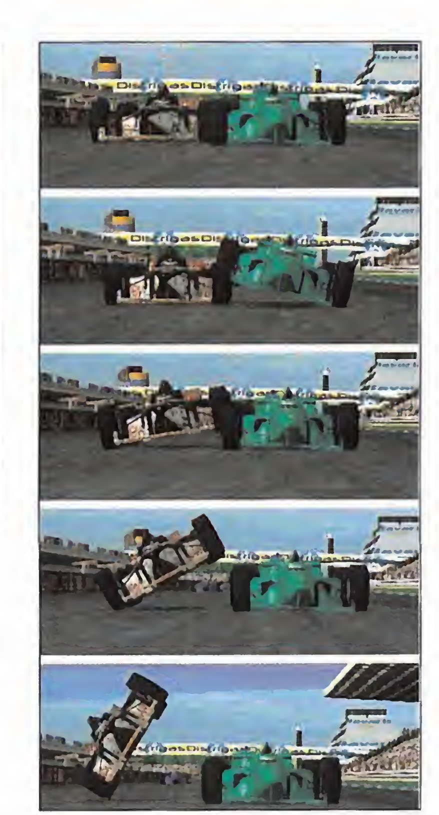
Este título para Playstation es un juego de acción en 3D donde deberemos poner en uso nuestras tácticas más efectivas luchando en batallas cuyo surrealista escenario de guerra es el distante reino Gorgon Dimension. Controlaremos a esperpénticos comandos en diversos entornos 3D contra enemigos que no se detendrán ante nada hasta conseguir la victoria. «Small Soldiers» contará con unos gráficos impresionantes llenos de efectos, y con animaciones que harán que los personajes parezcan estar vivos, gracias a la técnica Morph-X.

Monaco
Grand Prix Racing Simulation
En el Guinness de la simulación

Mientras Geoff Crammond prepara su «Grand Prix 3», en UbiSoft no se andan con secretos y hemos tenido acceso a la primera beta de «Monaco G.P.», continuación de «Fórmula 1 Racing Simulation», el indiscutible rey del género. Las mejoras son tan elocuentes que el proyecto «GP3» ya puede ir tomando nota si aspira a recuperar el trono perdido.



Los efectos visuales emplearán los mejores recursos gráficos 3D para ofrecer un realismo excepcional.

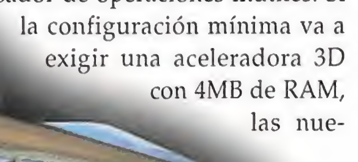


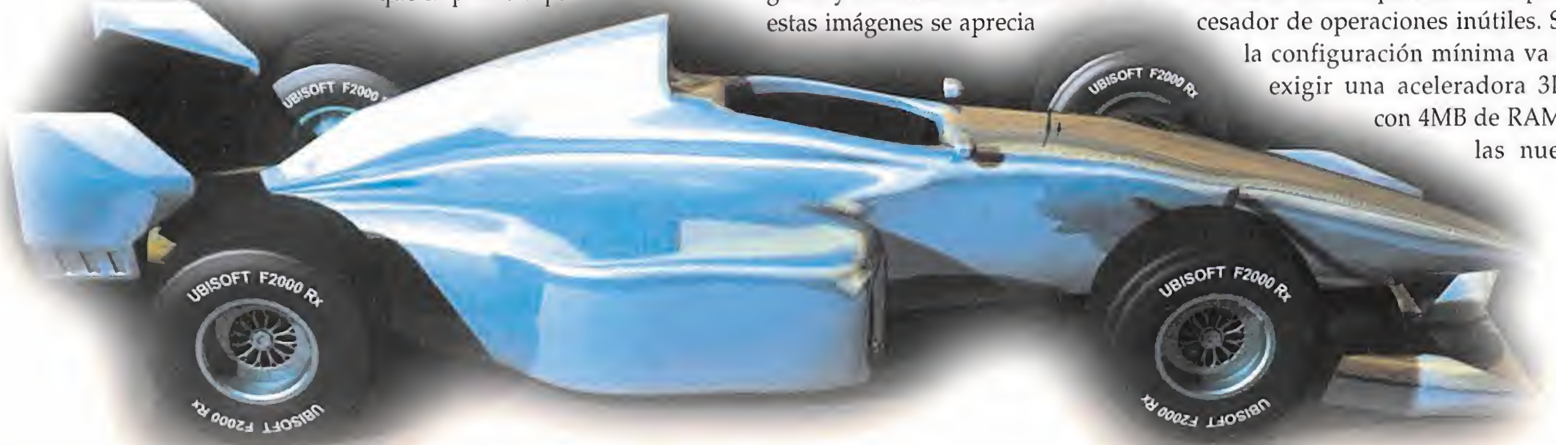
UBI SOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

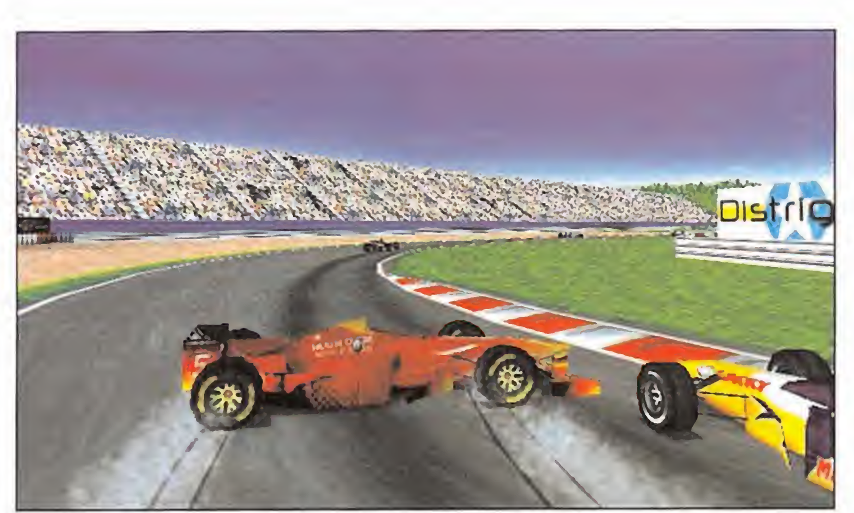
Los rumores ya son una realidad y parece seguro que en un tiempo impredecible –por el método de trabajo de Mr Crammond– habrá «GP3» y mucho va a tener que demostrar para situarse en la pole, a la vista de este inminente «Monaco Grand Prix Racing Simulation». Si os mostráis un tanto escépticos porque sólo ha pasado poco más de un año desde que la primera parte nos dejó sin aliento, os podemos asegurar que las múltiples novedades que incorpora pueden convertirlo en la nueva referencia del género.

A LA ÚLTIMA

Elemento clave en el proyecto, comenzamos analizando las innovaciones gráficas. Se está optimizando el engine para adaptarse a las prestaciones de los nuevos chipsets de aceleración 3D –Voodoo2, Matrox MGA-G200, etc.–. Este incremento en la potencia de procesamiento ha permitido aumentar el número de polígonos y la calidad de las texturas. En estas imágenes se aprecia una mayor gama de colores, más definición y, sobre todo, una presencia más real gracias a la fastuosa complejidad en todas las estructuras. La tasa de fotogramas por segundo va a superar el rendimiento del original aunque incluso con el mismo hardware, porque se han depurado las rutinas de cálculo para liberar al procesador de operaciones inútiles. Si la configuración mínima va a exigir una aceleradora 3D con 4MB de RAM, las nue-







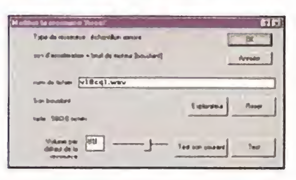
Cualquier bloqueo de la frenada o aceleración brusca mientras giramos el volante conllevará un trompo como éste.





La fórmula 1 a tu gusto





Uno de los temas que más preocupan a los entusiastas de la Fórmula 1 cuando adquieren un simulador es el atraso en los datos de pilotos, coches y escuderías, que suelen corresponder a la temporada anterior. Inicialmente es probable que en «Monaco Grand Prix Racing Simulation» los nombres de los pilotos y equipos, así como la decoración de los monoplazas, sean ficticios. Las características de potencia y comportamiento de los coches sí estarán basadas en los modelos reales en los que se inspiran, al igual que la IA de los pilotos. Será fácil encontrar las coincidencias entre estos pilotos/equipos ficticios y los reales. Entonces será cuando nos pongamos manos a la obra con el editor incorporado en el programa. Con él no sólo podremos cambiar los nombres para ajustarnos a la realidad o incluir sonidos propios en formato WAV, también será posible diseñar la decoración tanto de la carrocería como de los cockpits, o bajarnos de Internet los bitmaps ya diseñados por artistas gráficos que reproducen con total fidelidad las decoraciones de la temporada actual. Y todo mediante una interfaz de sencillo manejo. En resumen, podremos construirnos una temporada con todo, hasta el más mínimo detalle, exactamente igual a la realidad.



vas tarjetas con 8, 12 y 16MB también serán explotadas al máximo para aumentar la riqueza de las texturas y la velocidad de renderización. Tanto la versión Direct3D como la nativa para Glide van a incorporar nuevos efectos 3D que se reflejarán en un mayor realismo en la recreación de la lluvia y de la luz dinámica del sol. Los sombreados a lo largo del circuito y los reflejos en las texturas de los monoplazas mostrarán con increíble exactitud el efecto de los rayos solares, con zonas en las que nos cegará la luz solar y momentos en los que la visibilidad será casi nula.

Dos nuevos circuitos, Jerez y Austria, y la remodelación de todos los

Vive la Leyenda

«Monaco Grand Prix» nos permitirá participar en una retrospectiva de los años 50. Con cuatro equipos y un circuito kilométrico, podremos participar en una temporada de los inicios de la Fórmula 1. Los monoplazas tienen unas prestaciones y un comportamiento basados en los modelos de la época. Como se puede ver en estas imágenes, el diseño gráfico se está llevando a cabo con un gusto casi artesanal, a destacar sobre todo los cuadros de mando y los menús en blanco y negro. Será una magnífica ocasión para descubrir la genialidad de los Farina, Ascari y Fangio.



La configuración de los monoplazas va a ser más detallada en cada uno de los reglajes.

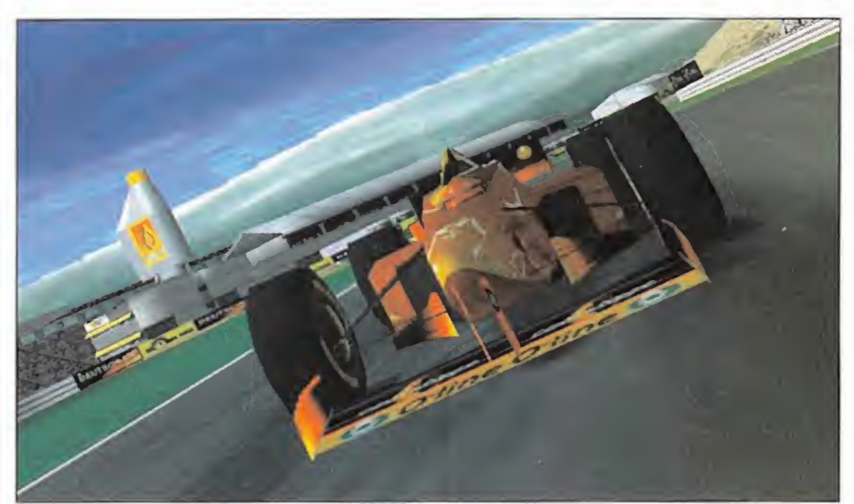






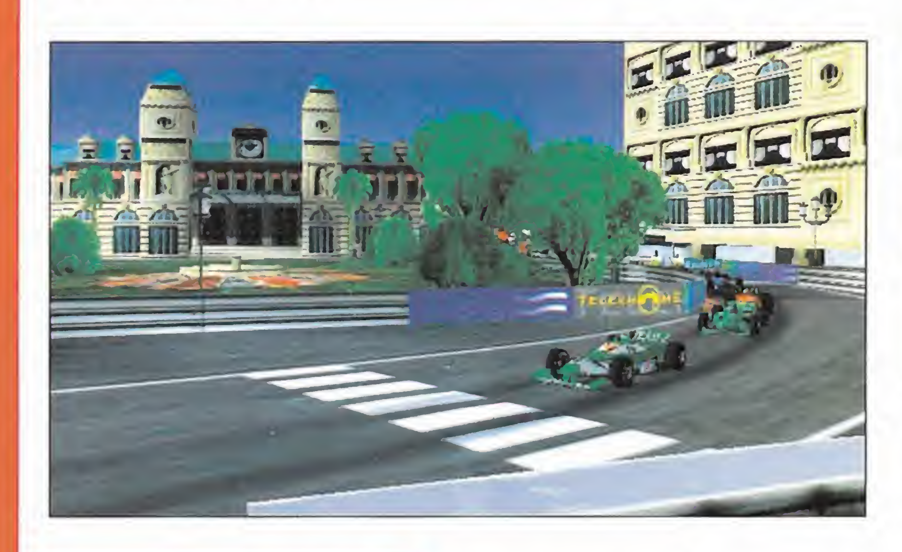
El programa técnicamente sacará partido del hardware de última generación

Las mejoras respecto a su predecesor son evidentes, destacando especialmente el realismo



Más de diez cámaras nos ofrecerán toda clase de ángulos para mostrar la espectacularidad de la F1.







ya existentes para adaptarse a los cambios efectuados en los trazados para la temporada 1998, aseguran todo el rigor que se merece el mejor simulador de F1. Se está diseñando un monoplaza propio para cada escudería, con diferencias visibles en los pontones, tomas de aire, morros, alerones, etc.

MÁS REAL

Persiguiendo un mayor realismo en el comportamiento de los monoplazas el engine físico y el modelo matemático que controlan la dinámica del movimiento están en plena fase de actualización. De nuevo habrá que destacar su capacidad para adaptarse a los nuevos reglajes disponibles en la configuración del monoplaza y para variar las reacciones del coche según las condiciones de la pista o los posibles daños sufridos en un accidente. No hay que olvidar que durante la realización de su predecesor se emplearon los datos de telemetría aportados por Renault y se contó con los consejos y las pruebas de Jean Alesi y Heinz Harald Frentzen. La inteligencia artificial va a generar conductas personalizadas para cada piloto teniendo en cuenta su historial, carácter y el circuito. Para completar una IA 100% humana, la estrategia y las incidencias de la carrera tendrán su influencia en la actitud de ir al límite o asegurar por parte de los pilotos controlados por el ordenador, que también pueden cometer errores.
Cualquier situación que afecte al buen desarrollo de la carrera, seguirá la estricta normativa que rige la Fórmula 1. Por poner un ejemplo, si en la salida del Gran Premio de Italia en el circuito de Monza se monta la habitual ensalada de monoplazas en la varienta Goodyear, el comisario

detendrá la carrera con la bandera negra. Las nuevas reglas y la clasificación para la parrilla de salida con un tiempo mínimo del 107% con respecto a la pole position también van a ser incluidas.

Para incrementar la adicción se han creado dos nuevos modos de juego. El modo carrera nos sitúa como piloto amateur en un equipo modesto. Si demostramos con resultados que tenemos futuro, las grandes escuderías nos tentarán. Tendremos que elegir equipo y planificar la temporada marcándonos objetivos que se adapten a las posibilidades del coche, soporte de la escudería, etc. En resumen, a la tensión propia de la competición se le añaden más presiones por la necesidad de obtener buenos resultados sino queremos acabar en un equipo de última fila.

Aún más sorprendente va a resultar el modo escenario, que nos reta a cumplir un objetivo predeterminado en una situación muy concreta, adelantar a tres pilotos en dos vueltas, correr tres vueltas seguidas en el mismo segundo, etc.

SEGUIRÁ SIENDO EL MEJOR

Con respecto a la configuración de los monoplazas, las noticias hablan de más opciones y de la posibilidad de cambiar durante la carrera el peralte de los neumáticos, el reparto de frenada, la altura alerones, etc. Es decir, en una parada en los boxes podemos ordenar a los mecánicos que ajusten los reglajes a los que tienen fácil acceso, tal y como ocurre en la realidad. La telemetría, aunque va a ofrecer nuevos datos, será más sencilla de interpretar y ofrecerá informaciones dirigidas a obtener la pole position.

El sonido, un aspecto fundamental en los programas de Ubi Soft, vuelve a situarse a la vanguardia con la utilización de las librerías DirectX6 y el nuevo DirectSound3D, que a buen seguro nos envolverá con una acústica virtual en tarjetas de sonido con hardware 3D. Todo apunta a que «Monaco Grand Prix Racing Simulation», además de mantener el prestigio y el número uno de su predecesor, será el simulador a batir por «Grand Prix 3».

A.T.I

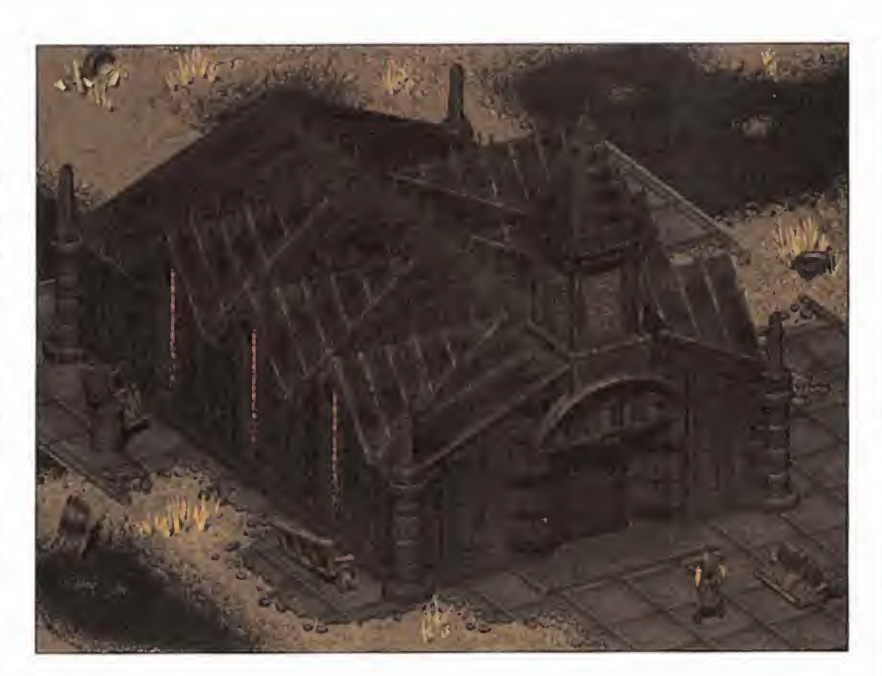


En la repetición podremos ver a cámara lenta la chatarra multimillonaria que se forma en cada accidente.

Fallout 2
Sobrevivir en el caos

Interplay se encuentra en avanzada fase de desarrollo de «Fallout 2», la secuela de uno de los juegos de rol más exitosos el año pasado allende nuestras fronteras. La acción nos situará en el norte de California 50 años después que el título original. Esta nueva aventura post apocalíptica seguirá usando el mismo planteamiento combinando un juego de rol de perspectiva isométrica con algunos elementos de estrategia.





INTERPLAY
En preparación: **PC CD (WIN95)**
JDR

Nuevamente nos encontraremos inmersos en la postguerra de un fatal holocausto nuclear. La sociedad moderna está sumida en el caos viviendo una época de crueldad y corrupción bajo el manto de la contaminación radioactiva. Nuestro protagonista será el elegido por su tribu, y deberá encontrar la forma de solventar el problema de carencia de alimentos que acecha a los suyos. Para ello habrá de emprender la búsqueda de un antiguo manual con las instrucciones precisas para crear un paraíso de abundancia, que haga prosperar las ruinas de una tierra inhóspita.

TRAS EL OCASO NUCLEAR

«Fallout 2» seguirá manteniendo la esencia de su predecesor, conservando la misma ambientación en un entorno hostil y apocalíptico lleno de mutantes y ciudades Bóveda –término con el que se conoce a las poblaciones que sufren contaminación radioactiva–, como también contará con un sólido argumento, elaborado a partir de complejos diálogos, y combates a muerte, que seguirán siendo por turnos. Sin embargo, «Fallout 2» incluirá importantes novedades haciendo hincapié en el mayor desarrollo de la inteligencia artificial, que esta vez será extremadamente avanzada. Podremos realizar más funciones referentes a las armas mientras estemos enfrascados en un combate, tales como atar un lanzador de granadas a la base de un rifle automático M63, acribillar con balas al enemigo o derretirlo con una granada de plasma, contando con amplio arsenal de armas más devastadoras y sangrientas.

La configuración de los personajes tendrá muchas más posibilidades, de manera que podamos crearlos totalmente a nuestro gusto y dotarles



Los personajes que aparecerán en la aventura nos irán dando pistas sobre cómo debemos actuar.



Personajes desde cero

En «Fallout 2» podremos crear a nuestro personaje desde cero, tal y como ocurría en la primera entrega, con una amplia variedad de características y habilidades teniendo en cuenta que deberemos actuar según su carácter, potenciando al máximo sus cualidades y evitando ponerle en vicisitudes que pongan a prueba sus carencias. Por ejemplo, si nuestro personaje es un hábil orador, pero un luchador mediocre, deberemos evitar el combate con los personajes que encontremos en la medida de lo posible. Las cualidades de nuestro personaje aumentarán o se modificarán a medida que vayamos poniendolas en práctica.

de una personalidad única y peculiar como nunca en un juego de rol. Pero la novedad más curiosa es la de poder conducir un coche con el que podremos abreviar el tiempo de traslado de un área a otra, o visitar más lugares. Todo un acierto, aparte de una cualidad inédita en un título de rol que ayudará a agilizar el desarrollo del argumento, y nos evitará los lentos paseos a través de los escenarios. Las ruinas de San Francisco, Vault City, –convertida ahora en una moderna ciudad– o New Reno –hogar del crimen organizado y guarida de los vicios más decadentes–, son algunos de ellos y seguirán estando dotados de un realismo extremo.

MÁS REALES QUE NUCA

Parece que la intención de «Fallout 2» va a ser crear un título de similares características al título original, sin cambiar su esencia ni aventurarse innovar demasiado, pero mejorando aspectos técnicos en lo referente a las posibilidades de configuración de los personajes, con más de 100 habilidades diferenciadas. También se han tenido en cuenta algunas mejoras a raíz de las sugerencias y preguntas formuladas por multitud de usuarios de todo el mundo en Internet.

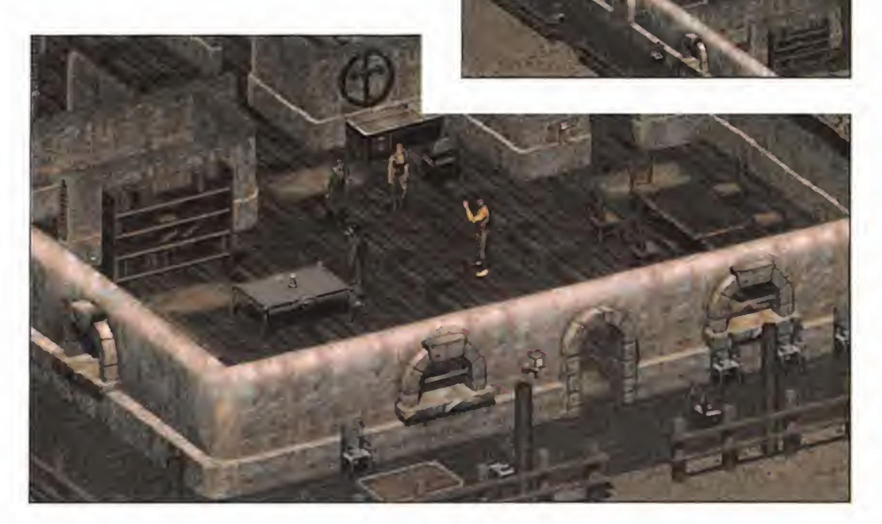
Interplay quiere aprovechar el tirón de «Fallout» creando un juego de características y ambientación similares, pero incluyendo nuevas ideas y ampliando las posibilidades del juego. La calidad de esta nueva entrega parece que estará a la altura de su predecesor, aunque de todas formas, la inteligencia de los personajes que participan en el desarrollo, el alto grado de realismo de los escenarios y la calidad gráfica, entre otras virtudes, ya fueron destacables en la primera entrega, no podemos sino esperar un título soberbio, que sin duda será para los apasionados del rol una de las alternativas más atractivas de los próximos meses.

S.T.M.

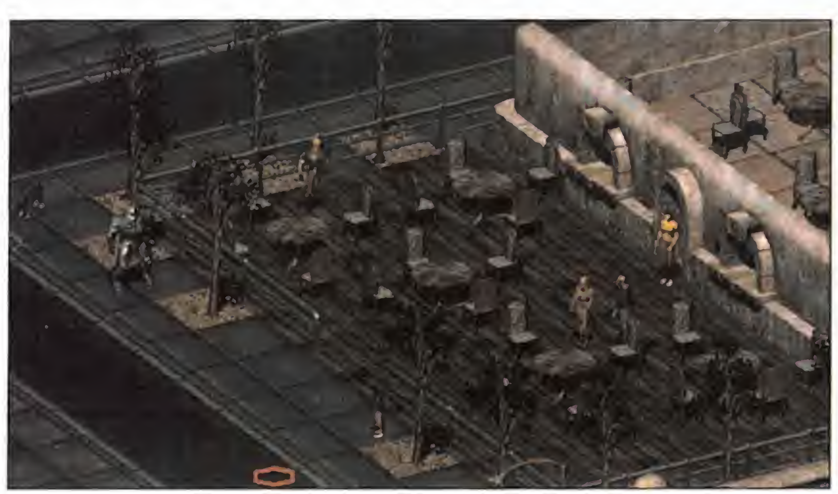
El apartado de los combates será uno de los más destacables por la gran cantidad de armas y la gran versatilidad de algunas de ellas



La inteligencia artificial que se le está otorgando a los distintos seres que pueblan las ciudades de «Fallout 2» hará que nos recuerden, de manera que habrá que ser cuidadoso en el trato.



En esta nueva entrega seguiremos dentro del mismo ambiente apocalíptico, y nuestra tarea será dar una esperanza de supervivencia a los nuestros





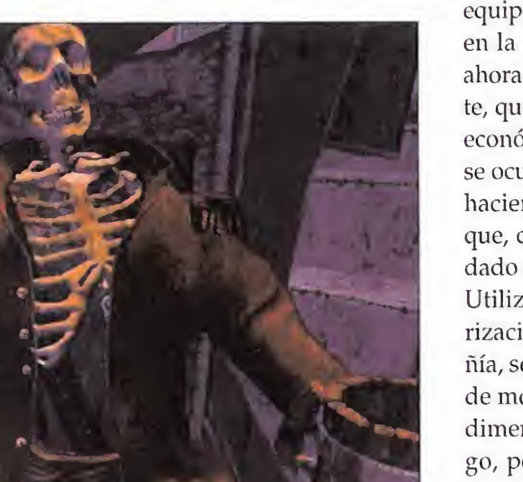
Red Jack: Revenge of the Brethren
La canción del pirata

Durante los siglos XVII y XVIII, surgió una nueva clase de aventurero, buscador de tesoros y de fama, conocido como pirata. En contra de la ley, obedientes solamente a sus propios designios, estos lobos de mar eran temidos en los siete mares. De esa época de riquezas y misterio tratará esta aventura.






Bajo una perspectiva en primera persona, podremos llevar a cabo todas las acciones que queramos



CYBERFLIX
En preparación: **PC CD (WIN 95), MACINTOSH**
AVENTURA

Tras la creación de sus anteriores títulos «Titanic: Adventure Out of Time» y «Dust: A Tale of the Wired West», el equipo de Cyberflix se centró de lleno en la elaboración del producto que ahora nos ocupa, con tan buena suerte, que pudieron contar con el apoyo económico de THQ, la empresa que se ocupa de la distribución del juego, haciendo posibles aspectos técnicos que, de otra manera, se habrían quedado en una simple idea.
Utilizando una tecnología de renderización 3D, propiedad de la compañía, se está consiguiendo una fluidez de movimiento en los escenarios tridimensionales de que consta el juego, pocas veces vista hasta hoy, en los que veremos moverse e interactuar a decenas de personajes controlados por el ordenador y que actuarán de forma inteligente a nuestras acciones.

LA BOTELLA DE RON

«Red Jack: Revenge of the Brethren» será una aventura con toques de acción arcade, que nos situará en plena edad de oro de la piratería. El protagonista, dejará de ser un apacible granjero para verse inmerso en un mundo lleno de codicia, envidias y traiciones, aunque también de tesoros, largos viajes marítimos y lugares exóticos. Nuestro objetivo principal será desvelar el secreto de Red Jack, antaño un pirata temido en los siete mares, y ahora un alma en pena que busca ser vengado de aquel que le traicionó provocando su prematura muerte.
Todas las acciones las realizaremos bajo una perspectiva en primera persona, salvo en ocasiones en que llevemos a cabo algún movimiento en concreto, o usemos un objeto correc-

Cada vez que utilicemos correctamente un objeto, o llevemos a cabo una acción positiva, podremos ver una imagen de gran calidad en la que Nick, el personaje al que encarnamos, hará aquello que le hemos indicado.

tamente, momento en que la vista pasará a tercera persona y podremos vernos a nosotros mismos llevando a cabo aquello que hemos decidido en un principio.

El interfaz de usuario será francamente sencillo, basándose como ha ocurrido en otras ocasiones, en el cursor del ratón, que irá cambiando según la acción que podamos realizar en una zona concreta de la pantalla, y de un baúl (inventario), en el que podremos ir guardando todos los objetos que vayamos recogiendo en nuestras correrías. Tanta sencillez puede que nos lleve a equívoco y pensemos que será fácil dominar la aventura; nada más lejos de la realidad, a pesar de que muchos de los personajes nos darán pistas prácticamente resolutivas, los enigmas tendrán una naturaleza tan intrincada, que necesitaremos todo nuestro ingenio para solucionarlos con éxito.

Los acertijos del pirata

En nuestra aventura como aprendices de pirata, tendremos que enfrentarnos a una serie de complicados enigmas, que tendremos que resolver, usando todo nuestro ingenio.
Puzzles en los que hay que colocar y retirar piezas, laberintos llenos de palancas que activan trampas mortales, jeroglíficos compuestos de extraños dibujos y muchos otros retos para nuestra imaginación harán acto de presencia en «Red Jack: Revenge of the Brethren».





La época de los piratas siempre ha despertado especial interés en todos los aficionados a las aventuras y este juego nos permitirá revivirla



Podemos decir sin temor a equivocarnos, que «Red Jack: Revenge of the Brethren» va a llevar al género de las aventuras a un nivel superior, pues combinará aspectos tan interesantes como unos personajes pseudo-inteligentes, una historia intrincada, momentos de acción arcade que en otras aventuras se echan en falta y unos escenarios 3D de gran calidad gráfica.

C.F.M.



Además del sistema de juego típico de las aventuras, habrá momentos en los que precisaremos toda nuestra habilidad, ya que el juego también incorporará una serie de secuencias arcade.



Las conversaciones con los diferentes personajes que aparecerán en la aventura serán de vital importancia, ya que dependiendo de lo que digamos, así reaccionarán en un futuro.

Daikatana
La respuesta de John **Romero**

"Doom", "Quake" e ID Software son unas cuantas acepciones conocidas por todos, que se encuentran a las espaldas del legendario creador de diversión por ordenador John Romero, que de nuevo va a establecer un canon en lo referente a cómo hacer arcades tridimensionales. Adentraos en "Daikatana", el primer título de Ion Storm y una forma demoledora de romper un largo silencio por parte de este genio de la programación que es el maestro Romero.





El tamaño de los enemigos puede llegar a proporciones descomunales y aun así no perderán ni un ápice de detalle o suavidad de movimientos.

¿Logrará John Romero con "Daikatana" superar a adversarios tan duros como "Sin"?

ION STORM/EIDOS
En preparacion: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Esta claro, por lo poco que hasta ahora hemos podido apreciar de «Daikatana», que John Romero no tiene ninguna intención de alejarse ni lo más mínimo de un género como es el arcade tridimensional, con el que tantos éxitos y reconocimiento ha logrado cosechar.

«Daikatana» nos transporta a un lejano futuro, en el siglo XXV, en el que un grupo de arqueólogos ha descubierto una mítica espada japonesa, en el interior del monte Fujiya-





ma. El hallazgo es llevado al experto doctor Toshiro Ibihara, el cual, a fin de conseguir la espada, es asesinado por su ayudante, Jarred Benedict. Este último, descubre que el arma tiene propiedades mágicas que le permiten al portador, viajar en el tiempo.
Benedict, regresa unos años en el pasado y le roba al todavía joven Ibihara, la fórmula para la cura del virus del sida, proclamando el descubrimiento como suyo y ganando una auténtica fortuna que emplea en construir una fortaleza inexpugnable para proteger la espada.
Nosotros encarnaremos a Hiro Miyamoto, un estudiante a cargo del fallecido Ibihara que, junto con la hija del profesor, Mikiko y un amigo común, Superfly Johnson, viajaremos al pasado en busca del malvado Benedict.

LA ESPADA DEL TIEMPO

La aventura tendrá lugar a lo largo de cinco periodos de nuestra historia, que pueden ser considerados como las fases de que constará «Daikatana», las cuales estarán divididas, a su vez, en ocho subniveles. Desde la antigua Grecia, hasta un post-apocalíptico San Francisco en la época actual del juego, tendremos que enfrentarnos a la friolera de sesenta y cuatro enemigos distintos entre si, en cuanto a comportamiento ante nuestros ataques, armamento, resistencia y apariencia, utilizando la escandalosa cantidad de treinta y dos armas clasificadas según su modo de utilización en combate cuerpo a cuerpo y larga distancia y que, dato interesante, serán acordes con el tiempo que en que nos encontremos, de forma que mientras que podremos tener acceso a un demoledor lanzacohetes en nuestra época, en el pasado solamente dispondremos de una ballesta, lo que nos obligará a adaptarnos a toda clase de sistemas de ataque, por muy rudimentarios que sean.
De nuevo, una dura pugna por el puesto de líder de ventas y de elogios se prepara en el terreno de los arcades tridimensionales en primera persona. En una esquina del cuadrilátero «Sin», con su perfecta utilización del engine de «Unreal», unas características técnicas de campeón y toques de aventura que le dan un encanto especial. En la otra «Daikatana», con el nombre y el buen hacer de John Romero a sus espaldas, las tremendas posibilidades del engine de «Quake II» y con unas dosis de acción desmesuradas.

C.F.M.

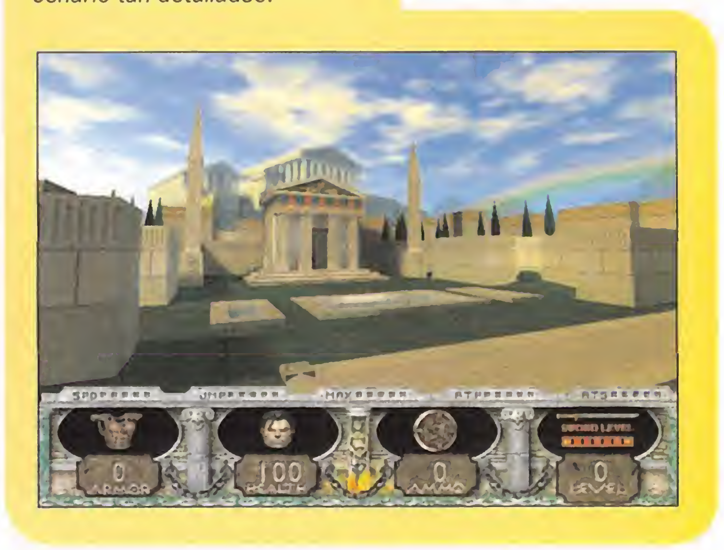


El aspecto "gore" no podía faltar en una creación de John Romero y esta es una pequeña muestra de la mucha hemoglobina y vísceras que podremos ver en las diferentes estancias de «Daikatana».

Respeto a la arquitectura

La disposición y diseño, tanto de los edificios clásicos, como de los nuevos, está siendo respetada al máximo, siguiendo en la creación de los mismos todos los patrones y cánones establecidos, de manera que las semejanzas con los reales sean lo más parejas posibles.
En esta pantalla podemos apreciar cómo serán los panteones y templos del nivel de la antigua Grecia, que verán realzado su realismo, gracias a las texturas de mármol y a los fondos de escenario tan detallados.





Tendremos que enfrentarnos a sesenta y cuatro enemigos diferentes



Los copos de nieve serán, exactamente eso: copos de nieve. No nos referimos a un triste punto blanco que cae zigzagueando, sino a un polígono texturizado que representa las formas cristalinas que se pueden apreciar en los verdaderos.

Art of Magic Duelo de hechiceros
Reinos de tinieblas



En «Art of Magic» nos convertiremos en maestros de la Magia para dominar toda clase de hechizos. Pero hasta ese momento nos veremos enfrascados en muchos duelos contra otros magos, para adquirir sus poderes, en enigmáticos reinos medievales de estilo céltico.

MYTHOS GAMES/VIRGIN
En preparación: **PC CD (WIN95)**
ESTRATEGIA

La magia es una de esas materias que parecen ser infinita fuente de inspiración para crear libros, películas y, sobretodo, videojuegos, en este caso de estrategia en tiempo real. Ha estado a lo largo de los siglos presente en todas las culturas y en ocasiones considerada como un arte, acompañando leyendas y cuentos mitológicos.

La historia nos cuenta que hace muchos años los magos se iniciaban en la disciplina de las artes de hechicería y magia negra en tierras de reinos encantados con viciosas bestias, y luchaban por el dominio de la balanza entre el caos y la justicia, emprendiendo una cruel batalla a muerte. «En Art of Magic» deberemos tomar parte en esa batalla acumulando toda la sabiduría necesaria para poder enfrentarnos con éxito a los supremos y arrancar el velo de oscuridad que regla estos reinos.

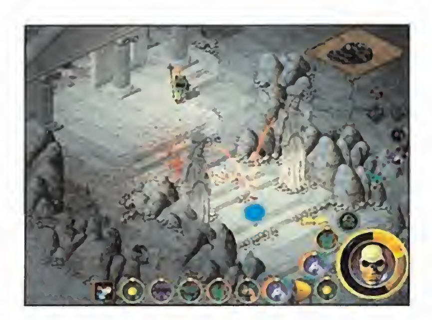


«Art of Magic» estará lleno de misterios y peligros entre lo natural y lo sobrenatural

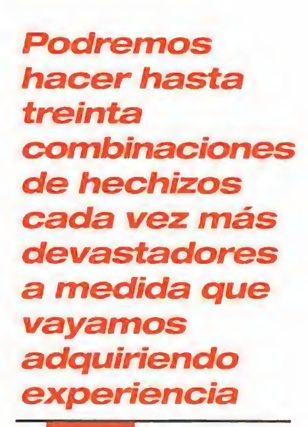


Multitud de criaturas místicas nos atacarán, pero afortunadamente podremos recargar nuestro poder mágico.









Podremos hacer hasta treinta combinaciones de hechizos cada vez más devastadores a medida que vayamos adquiriendo experiencia

PODERES MÍSTICOS

Los poderes con los que contaremos en «Art of Magic» serán muy variados, con numerosas capacidades y hechizos –hasta 30 combinaciones de conjuros letales cuyo poder iremos aumentando–. Los más llamativos, sin duda, son los que permiten crear seres de la nada que nos servirán de fieles aliados. Podremos invocar más de 20 criaturas haciendo que ataquen o recojan cosas para nosotros, y siempre defendiéndonos hasta la muerte lo que además de ser una particularidad muy original, nos permitirá observar cuál es la mejor manera de atacar y defendernos. Pero también significa que las tareas más rutinarias correrán de su cuenta y esto ayudará en gran medida a agilizar el ritmo de la acción. Sin embargo, no podremos abusar de ellos, ya que otros hechizos serán del todo necesarios para acabar con nuestros oponentes, que nos atacarán también con grotescos seres.

LLENOS DE EXPRESIVIDAD

La apariencia del programa promete ser espléndida, con una estética que nos ambientará en misteriosos bosques, muy bien detallados, de exuberante vegetación con ríos en movimiento, pero sobre todo en los personajes. Desde animales como unicornios, hasta magos, enanos, duendes zombies y demás fauna mitológica estarán representados meticulosamente, a partir de modelos en 3D y tendrán una expresividad en los gestos que les hará parecer vivos, sin olvidar los magníficos efectos luminosos de los conjuros y demás explosiones. Los objetos de los escenarios 3D podrán deformarse o destruirse y contaremos hasta con 30 regiones en las que emprender batallas.

Aquellos que deseen vivir una mística aventura en un mundo de leyendas ya pueden ir afilando su varita mágica.

S.T.M.





Bosques encantados

«Art of Magic» será un programa con una excelente calidad gráfica, no sólo por la depurada técnica que permitirá ver efectos con transparencias, luces y por el scroll que dibujará la escena suavemente, sino también por la calidad artística. Los personajes y el entorno nos envolverán en una tenebrosa estética medieval de lóbregos bosques encantados donde se palpará el recargado ambiente lleno de entes espectrales y criaturas monstruosas.



El agua de los ríos y las ramas de los árboles estarán continuamente en movimiento logrando que el bosque parezca vivo.



En esta pantalla crearemos hechizos combinando las capacidades adquiridas a lo largo de la aventura.



Tomb Raider III
*El **diario** de un viajero*

En el siglo pasado, durante un viaje en barco, un grupo de exploradores británicos descubrió un extraño meteorito, profundamente enterrado en lo que era el cráter que había dejado al estrellarse con nuestro planeta. En las cercanías había cuatro objetos que los aventureros recogieron. Solamente uno sobrevivió y escribió su experiencia en un diario.

CORE / EIDOS
EN PREPARACION: PC CD (WIN 95)
ARCADE/AVENTURA

Una empresa de investigación y desarrollo, se encuentra excavando en una meseta, pues sondeos realizados en la zona, demuestran la posibilidad de que haya un artefacto enterrado en aquella inmensa masa de hielo cuya composición es desconocida.





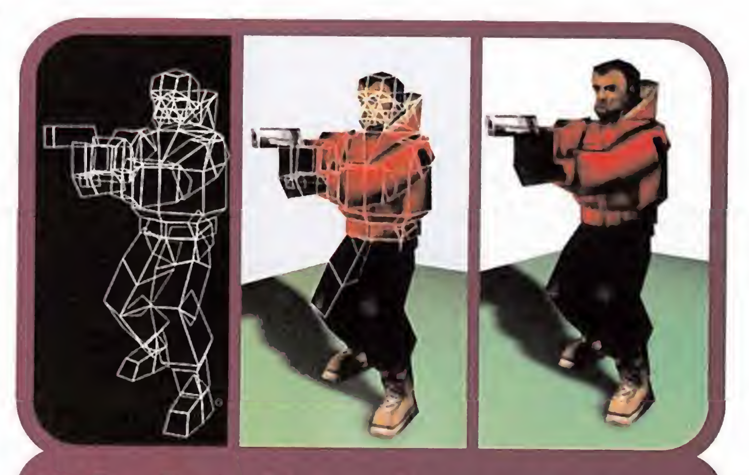
Efectos, como las transparencias en el agua, ya son un elemento imprescindible en esta clase de juegos. Sólo así puede apreciarse el realismo que persiguen los desarrolladores.

Tras unas horas de atravesar capas de agua congelada, parece que han alcanzado su objetivo.
Intensas investigaciones realizadas sobre pedazos de aquella roca, han permitido a los científicos descubrir que un elemento de la composición es capaz de multiplicar y modificar los genes que determinan el aspecto físico de los seres vivos. Dado que este meteorito





La iluminación está siendo uno de los puntos más cuidados por los programadores del juego, respetando completamente las fuentes de luz que hay en ese momento y dándoles la graduación de colores y la intensidad lógicas.



Más inteligentes, más hábiles, más peligrosos

De esta manera se pueden describir a los personajes y enemigos con que nos encontraremos en esta tercera parte. No sólo los escenarios están sufriendo una transformación para mejor; también los adversarios, con los que Lara se verá enfrascada en cruentas peleas, actuarán de manera distinta, siendo ahora mucho más conservadores e inteligentes a la hora de atacarnos. Si se ven en aprietos, pedirán ayuda a gritos para que vengan sus compañeros, si estamos despistados, elegirán el mejor ángulo desde el que dispararnos, si tienen varias armas, escogerán aquella propicia según su posición, etc.









De nuevo, tanto los escenarios como los enemigos estarán cuidados al máximo en detalle. «Tomb Raider III» superará a las dos partes anteriores pues cuenta con un engine mejorado que dispone de muchas más posibilidades.

es el descubrimiento más importante del siglo, deciden desenterrarlo completamente para aprovechar sus posibilidades al máximo, encontrándose durante el trabajo, con el cadáver de una persona que parece europea y que está perfectamente conservado, la cual tiene en una de sus manos, un diario que cuenta terribles sucesos que ocurrieron hace casi cien años.
Mientras todo esto ocurre, Lara se encuentra en la India, buscando por casualidades de la vida, uno de los cuatro artefactos que fueron hallados por los marineros británicos tiempo atrás. Desconociendo todo lo referente a la existencia del meteorito y sus propiedades, solamente sabe las habladurías de los pueblerinos acerca de las propiedades mágicas del objeto en cuestión.

¡ÉSTO SI SERÁ LIBERTAD DE MOVIMIENTO!

Así comienza la tercera entrega de una de las sagas más atractivas en todos los aspectos que queramos imaginar. Atractiva por la protagonista de la misma, Lara Croft, cuyos encantos están fuera de toda duda. Atractiva también porque tanto en las dos partes anteriores, como en esta que se está realizando, el argumento es lo suficientemente sólido como para atraer al jugador y meterle de lleno en la aventura y atractiva por último, porque siempre ha tenido un nivel tecnológico en referencia a gráficos, sonido y jugabilidad elevadísimo y que ahora será incluso superado en esta tercera entrega.
«Tomb Raider III» va a variar sustancialmente de las dos partes previas, sobre todo en cuanto a la manera de superar los diferentes niveles de que consta el juego. Tanto en «Tomb Raider», como en «Tomb Raider II» teníamos una historia llena de intrigas y secretos, pero a la hora de avanzar por ella, estábamos sujetos a una sucesión lineal de niveles, cada vez más complicados, eso ►



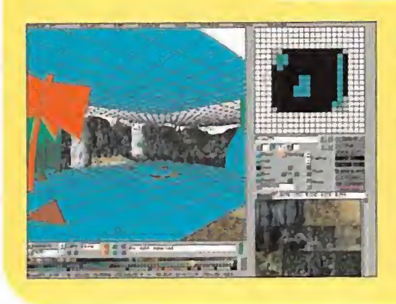
La aventura ya no será lineal, sino que podremos elegir libremente el nivel que queremos jugar.

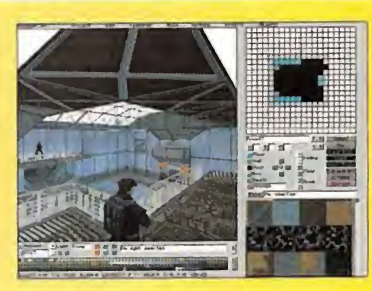
El aspecto de este «Tomb Raider III» presenta similitudes con la segunda parte, aunque incorpora también muchas mejoras.

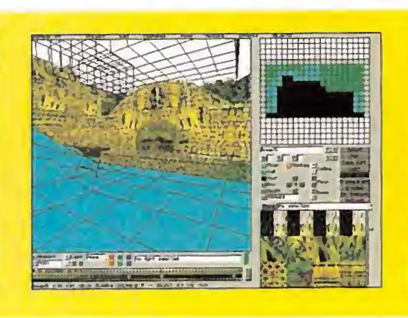


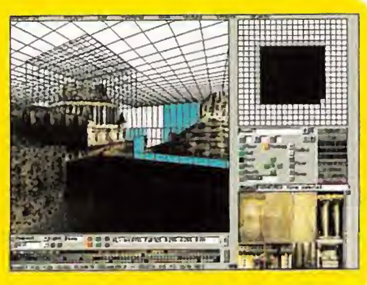
Un editor mejorado

Los programadores encargados del proyecto, están sometiendo al engine encargado de hacer en su tiempo la segunda parte, a una remodelación completa y a un aumento de capacidad, de manera que pueda llevar a cabo acciones que antes eran imposibles de realizar.
Para empezar, su velocidad de proceso de gráficos es mayor y ahora pueden incluirse en el mapeado muchos más objetos en movimiento y elementos de escenario que antes, sin que se note en absoluto a la hora de jugar que es lo más importante. Ahora soporta triángulos como unidad poligonal, lo que le da al escenario un aspecto más suavizado en sus formas salvajes, como las montañas o las laderas, y un realismo mayor en construcciones del tipo de catedrales, tumbas, palacios o edificios.









sí, que no nos daba una libertad total de acción.
La tercera parte va a suplir ese fallo, pudiendo ahora elegir a nuestro libre albedrío aquella fase que queremos jugar de entre las cuatro principales que existen y en las que el objetivo clave de cada una de ellas será encontrar uno de los objetos que aparecieron junto al meteorito. Por si esto fuera poco, dentro de cada uno de los escenarios, hay varias formas de llegar al final del mismo, con lo que habrá que elegir sabiamente el camino ya que una mala elección nos puede dejar atrapados en una oscura cueva, enredados en algas, mientras se agota el oxígeno de nuestros pulmones, o ensartados en una trampa de estacas.

MÁS LARA QUE NUNCA

Nuestra Lara es un poco más Lara aún, si cabe. En «Tomb Raider III» dispondremos de nuevos movimientos que se suman a los ya numerosos de que disponíamos anteriormente. Ahora nuestra arqueóloga favorita podrá arrastrarse, nadar con diferentes estilos y dar un golpe con el hombro, siendo así mucho más capaz de enfrentarse a las nuevas amenazas que se cernirán sobre ella en forma de enemigos con una inteligencia artificial mejorada y con tendencia a formar grupos en vez de atacar por separado e intrincadas trampas mortales que requerirán de toda nuestra astucia y agilidad para superarlas.
Aún cuando estamos sobreponiéndonos de las fuertes emociones que nos produjo en su momento «Tomb Raider II» ya tenemos prácticamente una tercera entre nuestras manos. Que se preparen los Laramaníacos pues las sorpresas que nos depara «Tomb Raider III» son muchas y muy jugosas.

C.F.M.

O.D.T.
La nave errante

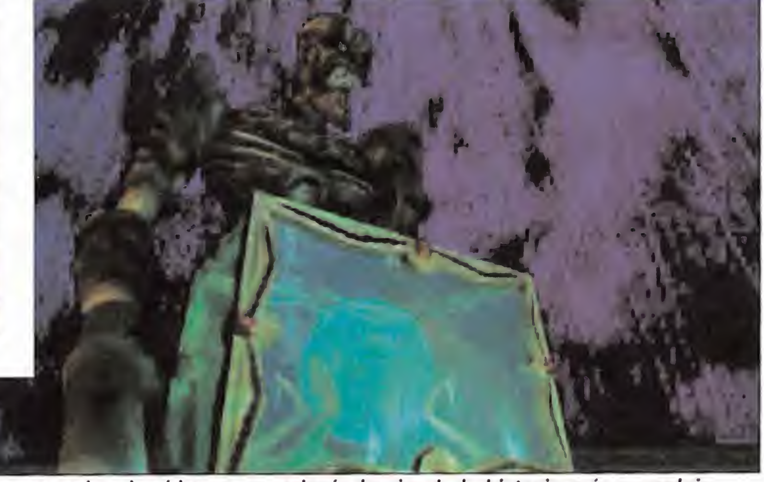
Psygnosis nos sorprenderá pronto con este título que se presenta como uno de los más llamativos y originales para la próxima temporada. Una fusión de interesantes elementos hacen de «O.D.T.» un juego difícil de catalogar en un solo género. Modelación tridimensional en tiempo real y un gran número de opciones típicas del rol, por lo tanto, ¿un concepto nuevo o sólo una mezcla de géneros?











Las secuencias de vídeo se sucederán haciendo la historia más compleja. En este caso, nuestro capitán sufre el ataque de un Karma.

PSYGNOSIS
En preparación:
PC CD / Playstation
ARCADE

La nave Nautiflyus, una especie de dirigible con la quilla de un galeón, navega por el cielo capitaneada por nuestro jefe. Acosada por una colérica tormenta se precipita rápidamente hacia una tierra en medio de ningún sitio. Es entonces cuando el capitán nos da las instrucciones precisas para completar nuestro cometido: conseguir tanques de gas para abastecer la nave y reparar los daños. Diferentes niveles, poblados por enemigos tan dispares como robots o feroces monstruos, nos esperan.

«O.D.T.» exigirá que dominemos los golpes de cada protagonista.

MOVIMIENTOS NATURALES

Contaremos en principio con cuatro tripulantes entre los que elegir nuestro protagonista. Cada uno tiene unas capacidades y aptitudes diferentes, tales como sus armas, nivel de espíritu, resistencia física o experiencia, que se irán incrementando a lo largo del transcurso del juego según las dificultades que deban afrontar. Esta es la característica más común con el JDR, en un programa que por otra parte derrochará una acción vertiginosa sobre todo en los combates. En los más de diez niveles que encontraremos, veremos que «O.D.T.» está siendo mimado artísticamente; los escenarios tendrán una gran armonía que gracias al uso de los puntos de luz y al adecuado uso de las texturas mantendrán siempre la misma atmósfera, tan misteriosa como los fondos de los comics. No obstante hay un importante aspecto donde «O.D.T.» destacará claramente y es el de los movimientos. Reales hasta el último detalle y el más sutil gesto, los modelos estarán animados con una naturalidad prodigiosa.

En «O.D.T.» no sólo deberemos aniquilar enemigos y recoger items, además será preciso realizar una auténtica exploración, –en principio apreciamos algunas similitudes con «Tomb Raider» en este apartado–,y tendremos que potenciar aquellas cualidades específicas del personaje que hallamos elegido. La modelación de los personajes y de los escenarios no estará tan sumamente cuidada como en el juego anteriormente enunciado, pero mantendrá un nivel muy bueno.

Cuidado con las explosiones de gas y las granadas lanzadas por nuestros enemigos, son muy peligrosas y difíciles de prever.



Los combates cuerpo a cuerpo serán muy llamativos al estar los movimientos tan fielmente reproducidos.



Nada más comenzar, nuestro capitán nos informará sobre la situación, aportándonos pistas para comenzar nuestra aventura.

TAMBIÉN UNA AVENTURA

El argumento de «O.D.T.» jugará un papel importante en el desarrollo de la acción. Cada vez que completemos un nivel, se sucederán secuencias de vídeo que nos situarán en un determinado punto de los acontecimientos afectándonos durante el juego.

También encontraremos dentro de las fases a nuestros compañeros de tripulación o al capitán, y mantendremos con ellos conversaciones de las que obtendremos pistas que nos ayudarán a llevar a cabo un propósito concreto, o simplemente nos indicarán qué debemos hacer. Por tanto, a medida que vayamos superando niveles la situación se hará más compleja y distinta, habiendo de afrontar otros problemas, de tal forma que no hay manera de saber que ocurrirá a continuación.

«O.D.T.» será un programa llamado a sorprender. Un gran número de aficionados pueden encontrar en él la variedad y la complejidad que se echan en falta en otros títulos del mercado. Un interesante coktel de aventuras en un entorno 3D.

STM.



Reparto de papeles

Ike Hawkins

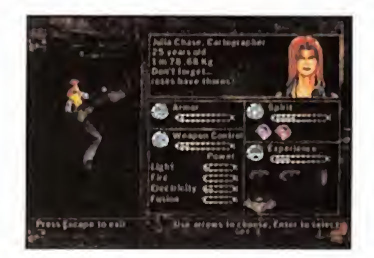


Segundo de a bordo, es el hombre donde el capitán pone su confianza. Su mayor cualidad es su versatilidad.



Julia Chase

Especialista en navegación, destaca sobre todo por su preparación técnica y el alto nivel de espíritu.



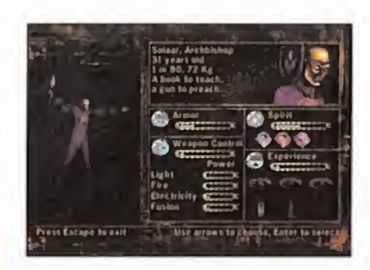
Maxx Havok

La corpulencia del ingeniero jefe le hacen uno de los personajes más efectivos en los combates.



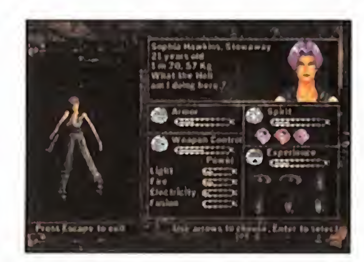
Solaar

Solaar es un maestro de las artes ocultas por lo que su nivel de espíritu es el más alto de todos y su aspecto enclenque no debe engañarnos.



Sophia Hawkins

A pesar de sus 21 años, Shopia es una experta en armas y posee un alto nivel de espíritu además de acuñar un cierto grado de experiencia.



Karma

Salido de los mismísimos infiernos, este espécimen es miembro de una raza de extrema longevidad y de tradición luchadora.









Lenguas de fuego, rayos de plasma o eléctricos son algunas de las armas de que dispondremos

S.C.A.R.S
Algo más que **carreras**

Un mes después de ofreceros una jugosa demo en nuestro CD de portada, nos llega el primer esbozo de «S.C.A.R.S.», un híbrido a medio camino entre juego de carreras y arcade, cuyas grandes dosis de acción y cuidados gráficos intentará la siempre complicada misión de unir dos géneros en un solo producto.



Las características de sus avanzados coches recuerdan con su comportamiento a los actuales 4x4



VIVID IMAGE/UBI SOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, N64**
ARCADE



Los efectos de luces que se están consiguiendo en «S.C.A.R.S.» llaman la atención desde el primer momento.

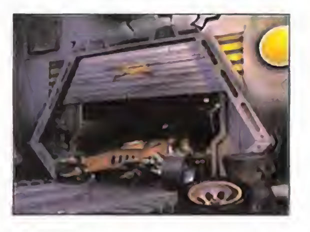
Hablar de Ubi Soft es hablar de una compañía con gran interés en los juegos de conducción; juegos como «Pod» o «F1 Racing Simulation», unidos a este «S.C.A.R.S.», son una muestra muy clara de ello. La diferencia de este nuevo lanzamiento es que no abarcará el género desde su vertiente simulación/deportiva, sino desde un punto de vista mucho más arcade. Los nueve circuitos de los que constará estarán repletos de ayudas en forma de armas, "turbos", escudos, etc., que podrán ser utilizados para incordiar al resto de participantes y, cómo no, defenderse de sus malas artes. Ésta es su característica más destacable y que puede ser definitiva para su acogida en el mercado, ya que el amplio catálogo de juegos para PC no cuenta con muchos arcades de este tipo. La situación de las consolas, en especial la N64, es algo diferente, ya que juegos como «Diddy Kong Racing»




Las condiciones climatológicas, y el modo de afectar al piso que éstas tienen, también están siendo tenidas en cuenta por sus creadores.

Una compañía con historia

Vivid Image no es una compañía especialmente conocida debido a su escaso número de creaciones, pero se trata de un veterano grupo que acumulan en su curriculum productos como «Enduro Racer», «Last Ninja 2», «First Samurai» y «Street Racer». Estos juegos ya son historia en el mundo de los videojuegos y son una clara demostración de la calidad que poseen sus integrantes.









o «Super Mario Karts» presentan ciertas similitudes en este aspecto.

ASPECTO SALVAJE

Su argumento nos llevará a un mundo gobernado por supercomputadoras, cuyo único entretenimiento es la construcción de modernos vehículos con los que realizar duras competiciones. Lo curioso del tema es que dichos vehículos presentan un diseño que recuerda en cierta medida a algunos de los animales salvajes que pueblan nuestro planeta. Como es habitual, cada uno de ellos poseerá distintas habilidades que les harán más o menos recomendables según sea el terreno por el que se muevan, que, por cierto, es de lo más variado. Las primeras sensaciones experimentadas al ponerse al volante de estos ingenios son muy similares a las que proporcionan los juegos de conducción 4x4. Con esto queremos decir que la principal virtud no será la velocidad, pasando a un primer plano la habilidad para sortear difíciles obstáculos y el control absoluto en derrapajes y baches. Como curiosidad cabe resaltar que los vehículos están dotados de un sistema que les permite saltar unos metros por encima del terreno.

Sus posibilidades multijugador –incluida la opción de pantalla partida–, unos cuidados y coloristas gráficos que aprovecharán al máximo las nuevas tarjetas aceleradoras y cuatro completos modos de juego son sólo algunas de las características que prometen ofrecer diversión a los amantes de este género.

J.J.V.

Ubi Soft fue, desde el principio, una de las compañías que más apoyó el uso de aceleración por hardware. «S.C.A.R.S.» hará buen uso, de nuevo, de los últimos avances

¿Deportividad?

No, no se trata de un deporte en el que los contendientes guarden las formas y reine la deportividad en las pruebas. El nuevo lanzamiento de Vivid nos permitirá noquear a nuestros rivales gracias al uso de objetos que encontraremos repartidos por todo el circuito. El hecho de ser un buen piloto es un punto a favor, pero también hay que ser el más astuto para saber en qué momento se puede atacar al rival para hacerle perder el mayor tiempo posible.



Conflict of Nations
La guerra más **divertida**

Como ya sabéis todos, Sega PC es la línea que hasta ahora la todopoderosa Sega utilizaba para hacer conversiones a PC de sus éxitos de consolas de 16 y 32 bit. Pues bien, ha llegado el momento en que han tomado la decisión de realizar su primer título original para PC, no publicado anteriormente en ningún formato. Y ese juego no es otra cosa que uno de estrategia. Resulta bastante revelador que una empresa especializada en juegos de acción realice este movimiento, ¿no creéis?



Las enormes cabezas 3D de los personajes será uno de los elementos distintivos más originales del juego.

NMS SOFTWARE/SEGA PC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

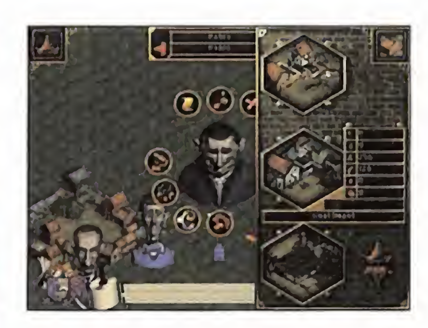
Por un lado, resulta indudable que teniendo detrás a una compañía de la entidad y experiencia de Sega, «Conflict of Nations» estará plenamente respaldado en cuestiones de calidad técnica y de presentación final. Pero por otro lado, también es bastante patente la poca –nula podríamos decir– experiencia de Sega en cuanto a juegos de estrategia se trata, un género bastante delicado y con una audiencia particularmente exigente, y en la actualidad muy especializada. Quizá por eso, los encargados del desarrollo del juego son NMS Software, autores también de «Battleship» y «Risk». Bajo estas premisas, «Conflict of Nations» promete convertirse en una de las sorpresas de los próximos meses, que no habrá que perder de vista.

Para su primer juego de estrategia, y de PC, Sega permanecerá fiel a sus principios. Aunque sin sacar demasiado los pies del tiesto, pues «Conflict of Nations» seguirá las reglas de la estrategia en tiempo real, Sega apuesta por diferenciarse de los productos ya existentes y por imprimir un alto grado de originalidad, además de su sello particular, a este nuevo juego.

ARGUMENTO MUY GUERRERO

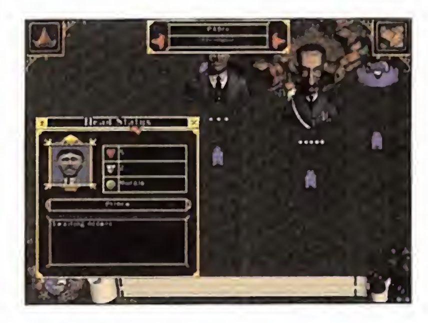
El juego estará ambientado en las guerras de principios de siglo, dominado por el imperialismo, la agresión y la expansión, en el que conceptos como el honor, la aristocracia y la venganza tenían especial relevancia. Será, por tanto, un juego de guerra, pero también un juego de crítica a la guerra, pues ésta se está enfocando desde un punto de vista mordaz y satírico, que constituye una constante en el juego.

Además de combate en tiempo real combinado en todos los medios (tierra, aire y mar), el juego incorporará gestión extensiva de recursos, y componentes de aventura, que intentarán diferenciarlo de juegos similares existentes hasta ahora. Con todo ello se intentará reflejar todos los aspectos genéricos y específicos de la guerra real. Manipulación política, espionaje a alto nivel, moral de las tropas, descubrimiento de nuevas fuentes de recursos, o gestión de una nación, son algunos de los componentes que modelizará «Conflict of Nations».



El juego tendrá un planteamiento humorístico destinado a satirizar la misma guerra que recrea

Se podrá escoger entre 15 personajes distintos, 40 tipos de unidades militares y de transporte, y 28 edificios que crear en las ciudades para gestión de recursos y transformación de materias primas. Los mapas de juego serán, uno que representará el mapa del mundo en vista isométrica en el que se desarrolla la acción, y otro que representa cada una de las ciudades, que también tendrán vista isométrica, más cerrada, y en ellas tendrá lugar la mayor parte de la gestión, mientras que el combate será en el mapa general.









PROMESAS INTERESANTES

El interfaz que se empleará en «Conflict of Nations» también será muy peculiar. Como Sega proviene del mundo consolero, parece ser que odian los menús en el juego, y por eso los intentarán erradicar: todo a base de iconos, aunque alguno desplegable para la creación de unidades y construcciones tendrá que haber. A la vista de la versión preliminar que hemos probado, los menús no parecen muy complejos.

En cuanto al sistema estratégico, por ahora sólo promesas: combinación inteligente del combate en tiempo real con la gestión de recursos -¡en dos mapas distintos!-, I.A. cuidada al detalle, y variedad en el planteamiento y resolución de las misiones -tanto en el modo campaña como en las creadas de forma aleatoria-. El número de bandos de las mismas también será variable, en las individuales y en las multijugador, que estarán dotadas de las características más avanzadas.

El aspecto gráfico no variará mucho con respecto al de las imágenes que podéis contemplar, con decorados planos muy funcionales -aunque sin un nivel de detalle muy elevado y ciertamente repetitivos-, que no parecen ser los principales atractivos del juego. Otra cosa muy distinta son las cabezas en 3D de los personajes que, cuanto menos, llaman la atención.

Honor con humor

El humor que Sega ha incorporado en su juego es bastante negro, y se refleja sobre todo en el aspecto gráfico que muestra la creatividad que han empleado en el mismo. Así, por ejemplo, los personajes que intervienen en la trama del juego aparecen representados como unas enormes cabezas, desproporcionadas con respecto a los decorados, que se mueven por los mismos mediante unos vehículos que les soportan como si fueran globos aerostáticos. Las facciones y expresiones de esas cabezas son bastante humorísticas, pero también lo son los gestos y los sonidos que emiten cuando interactuamos con ellas o lo hacen unas con otras, así como las animaciones que se reproducirán durante el juego.

Pero las gracias de «Conflict of Nations» no quedan sólo ahí, sino que el planteamiento es humorístico en general, y la representación de unidades, construcciones, y la medida en que evolucionan da una idea del sentido de parodia que los chicos de NMS quieren implementar. Por lo tanto, «Conflict of Nations», además de un juego original, va a ser muy desenfadado.

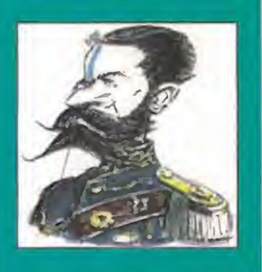








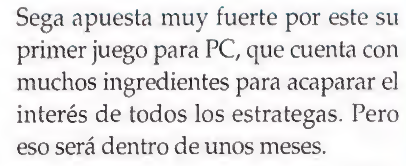


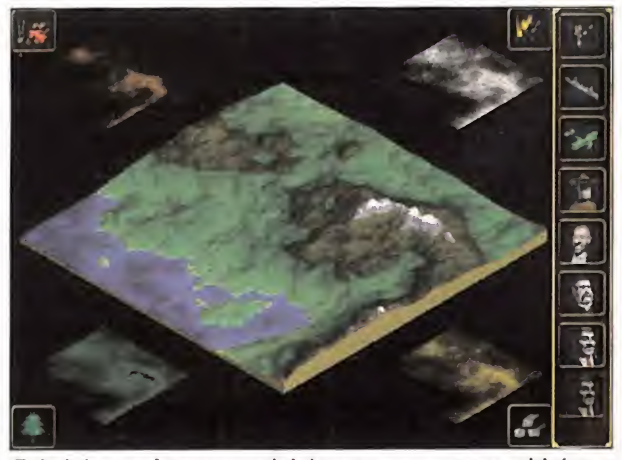




Sega apuesta muy fuerte por este su primer juego para PC, que cuenta con muchos ingredientes para acaparar el interés de todos los estrategas. Pero eso será dentro de unos meses.

C.S.G.





Existirá una vista general del mapa que nos permitirá ver de forma rápida la distribución de tropas y recursos.



El combate se realizará en tiempo real con intervención de unidades aéreas, terrestres y navales.

Todos los grandes nombres de la escena estratégica mundial resurgen de sus cenizas para volver con energías renovadas a arrasar entre las novedades de aquí a final de año y principios del siguiente. «Civilization III», «Dungeon Keeper II», «The Settlers III», «Age of Empires II», «Dark Reign 2», «Command & Conquer 2», «Railroad Tycoon 2», «SimCity 3000», «Heroes of Might and Magic III», «Caesar III», «Populous 3» o «Close Combat 3» estarán dando guerra muy pronto en vuestros ordenadores. Son tan distintos que nos costará decantarnos por uno u otro. Lo mejor es que nos quedemos con todos.

El regreso de los grandes

Comenzamos la reunión de este mes con una llamada de atención a todos los que estéis jugando con «Constructor» tras el descubrimiento de Ángel Sánchez Pacios, de Toledo. En los números 39 y 41 planteábamos en estas páginas un problema que tenían dos lectores con este juego de Acclaim. Parece ser que ese problema se debía a un error de traducción en los objetivos de misión, pues donde pone "construir 5 casas de 3 plantas", en realidad debería decir "3 casas de 5 plantas". Por lo tanto, con edificar 3 casas de nivel 5 con un cenador y mobiliario de jardín en cada una de ellas, debería bastar para pasar esta problemática misión. Y es que, una confusión la tiene cualquiera, hasta los traductores de juegos... gracias a Ángel por la solución.

«Commandos» se destaca como uno de vuestros juegos preferidos como se demuestra en nuestro ranking de batallas mensual

Seguimos con la siguiente carta, que es de Daniel Villaseñor García de Cuenca, que desea direcciones web de "Civilization II".
www.geocities.com/Augusta/4585/
spruce.evansville.edu/~jg22/civ2/civ2.html
También solicita direcciones para "Magic: El Encuentro":
www1.newsource.net/magic_fd/
www.hsv.tis.net/~gjohnson/
Pues ahí las tienes.

Antonio Vara Piquer escribe desde Valencia, y le gustaría que le dijéramos cómo pasarse la misión 8 de «Commandos». Es una lenta y difícil misión en la que el boina verde tiene la mayor parte del trabajo. Lo primero que tienes que hacer es limpiar la parte superior de guardias de forma sigilosa con el boina verde hasta que sólo te queden los dos que guardan el camino y el que hay en el cañón. Junta los barriles pegados al cañón de forma que puedas dispararlos desde el otro extremo del acantilado. Después, con el francotirador, mata al soldado en el techo del edificio de abajo, y al que patrulla los bidones al final del camino de bajada, justo detrás de los bidones para que no le vean. Ahora el boina verde puede acabar usando el señuelo con los dos que guardan el camino de bajada, escondiendo los cuerpos, como siempre. El siguiente paso es armarse de paciencia y

RANKING DE BATALLAS

Uno de vosotros nos preguntaba si podía tomar la lista como un motivo preferente para comprarse un juego. ¿Vosotros que pensáis? Yo creo que sí, pues no en vano está hecha con los votos de todos vosotros, y tantos estrategas juntos pensando al mismo tiempo, es difícil que se equivoquen.

1.-	WARCRAFT II
2.-	AGE OF EMPIRES
3.-	CIVILIZATION II
4.-	COMANDOS:BEHIND ENEMY LINE
5.-	C&C: RED ALERT
6.-	STARCRAFT
7.-	THEME HOSPITAL
8.-	DUNGEON KEEPER
9.-	TOTAL ANNIHILATION
10.-	CONSTRUCTOR

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

WEST FRONT



HOMEWORLD



Noticias Noticias

En el **ECTS** del mes pasado, todas las compañías presentaron en Londres sus novedades para la campaña de fin de año y principios del próximo. Los juegos más esperados y conocidos nos sirven de titular para la sección de este mes, y son en su mayoría continuaciones de grandes éxitos. No obstante, la originalidad también estuvo presente en el ECTS, con juegos como los que os nombramos a continuación.

Uno de los proyectos más interesantes era **«Homeworld»**, de Sierra, por el enfoque de juego que da a la estrategia en tiempo real ambientada en el espacio. En apariencia parece un simulador de nave espacial, ya que se desarrolla en un espacio 3D donde nuestras naves se pueden mover de forma libre y adoptar distintas formaciones tácticas de ataque y de defensa. Y, como un buen juego de estrategia en tiempo real que se precie de ser completo, también contará con gestión de recursos, línea de investigación, y recolección, pero todo ello sin parar de movernos por el espacio.

También captaron nuestra atención las numerosas novedades de Talonsoft, que junto a su **«Tribal Rage»** (estrategia en tiempo real con toques de humor), anunciaba a bombo y platillo el admirado **«Operational Art of War»** (Wargame en el estilo clásico), y como **«West Front»**, también ambientado en la Segunda Guerra Mundial pero en el desembarco de Normandía. Como **«101 Airborne»**, otro de sus nuevos lanzamientos, que combina estrategia táctica con el manejo de comandos.

«Rage of Mages» también resultaba un juego sorprendente, encuadrado en la mejor estrategia medieval-fantástica. Desarrollado por una compañía rusa y comprado por Monolith, es una interesante mezcla entre rol y estrategia, casi a partes iguales. Basado en la mitología rusa, manejamos un grupo de héroes dotados de características propias que cumplen misiones en el mundo fantástico del juego, que tiene lugar en tiempo real.

Sin movernos de los mundos medievales nos encontramos con la última creación de Interactive Magic. Su nombre es **«Knights and Merchants»**, y también utiliza el tiempo real como base, recreando la Edad Media en sus cuidados escenarios y unidades. Es un juego de construcción de imperios en el que predomina el combate y la simulación económica y comercial. Se mueve entre los clásicos **«Defender of the Crown»** y «Lords of the Realm», e incorpora 25 tipos de edificios, 10 de tropas y 9 de personajes, a lo largo de 20 misiones individuales y 10 multijugador.

Microids realiza su particular homenaje a los clásicos (en concreto a «Pirates!») con **«Corsairs»**, el último componente de un subgénero estratégico también abundante. Combinando acción, estrategia y rol, deberemos comportarnos como auténticos piratas, navegando, saqueando y hundiendo barcos enemigos, por mapeados de una belleza visual elevada que surcaremos con nuestra flota de barcos, todos controlables por separado, como los miembros de nuestra tripulación.

A Hasbro Interactive le han animado sus éxitos con «Risk» y «Battleships» para el lanzamiento de **«Axis and Allies»**, un wargame de tablero informatizado basado en el homónimo de mesa, en el que podrán participar hasta cinco jugadores. En él se nos presenta la Segunda Guerra Mundial desde un punto de vista global y genérico. Se caracterizará por su facilidad de manejo y su potente interfaz, que conseguirán que el subgénero de los wargames cuente con más adeptos después de jugar con él.

Finalmente, en el stand de Lucasarts todos los ojos se posaban en un juego que no era «Grim Fandango», sino **«Star Wars: Force Commander»**, el juego de estrategia en tiempo real basado en la saga de la Guerra de las Galaxias. Rompiendo radicalmente con «Rebellion», los decorados del juego van a ser espectaculares, totalmente renderizados en 3D con distintas perspectivas de cámara. Estará dividido en misiones que se jugarán en distintos planetas, tanto del lado Rebelde como del Imperio, y se dice que podrían seguir la trama de la trilogía cinematográfica.

Noticias Noticias

KNIGHTS AND MERCHANTS



Estrategas Enredados

Páginas web de Commandos

The Best Page
web.ukonline.co.uk/toby.may/commandos.htm
The First CBEL Page in the USA
www.angelfire.com/mn/Newbeetle/commandos.html

Commandos Training Camp
xrmx.simplenet.com/games/commandos/main.html
The LinkPage
www.kronovo.fi/Jon/cbel/
The War Machine
www.commandos.org/
Unofficial Commandos
prinz.hannover.sgh-net.de/%7Etomcat/commandos/

Casablanca
commandos.gamestats.com/
The Bunker
homepages.ihug.co.nz/~vaderd/bunker/
Die Waffen SS!
www.zip.com.au/~alil/comm/
Achnacarry Castle
commandos.gagames.com/
Commandos Headquarters
members.xoom.com/detest/
Alternative Walkthroughs
www.skyinet.net/~greyfin/commandos/

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **estrategas.micromania@hobbypress.es**

acabar, uno por uno, con todos los soldados de la base, incluyendo los que hay encima de los depósitos, para poder colocar los barriles junto a ellos. Para finalizar, lleva el francotirador hasta un punto cerca de la salida y al boina verde hasta los barriles que hay junto al cañón. Dispara con ambos a sus respectivos objetivos y huye. Guarda una bala del francotirador para el artillero que cubre el puente, para que no te destruya el jeep de huída. Esta solución también va para Jesús de la Calle, de Vizcaya.

Para «Lords of Magic», de Sierra, son los trucos que reclama María José Marchena Valle, de Huelva. Primero tienes que pulsar CTRL y \, y después:
"Jackpot" te proporciona 200 unidades de oro, cristal y cerveza.
"Marathon" te proporciona 1000 puntos de movimiento.
"Puff" te proporciona un dragón.
"Hocuspocus" te da 1000 puntos de maná y todos los hechizos.

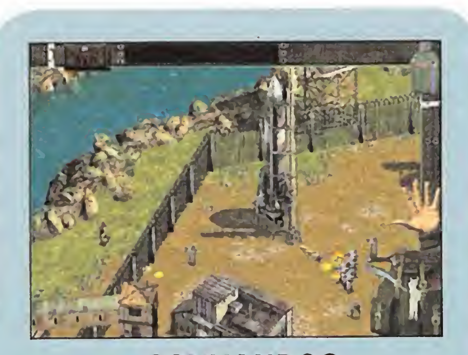
Desde Madrid, Enrique Feijoo Salas, nos cuenta un interesante truco para «Worms 2», que explica la mejor forma de acabar con un gusano cercano. Para hacerlo nos acercamos a él, colocándonos encima, le ponemos de sombrero una bomba cluster a 5 segundos y la activamos situando el punto de mira lo más abajo que podamos.

Luis Belart Siguero, también de Madrid, nos manda un truco para «C & C: Red Alert» que consiste en que, si jugando con él introducimos el disco de RA Counterstrike, y jugamos a la misión Tesla Legacy, descubriremos que después, jugando con los aliados, cada vez que construyamos un radar jammer, obtendremos un tanque tesla.

Para acabar brevemente, como siempre, decirle a Mario Adán López que editando el fichero rules.txt en «Civilization II» sólo se pueden crear 3 unidades nuevas; a Hector Rodriguez del Amo, que de entre «Seven Kingdoms», «Age of Empires» y «Commandos», este último es el más adictivo; y a todos los demás, que os espero aquí exactamente dentro de un mes, en la próxima reunión de la escuela.

El Estratega Anónimo
(alias Abraham Lincoln)

El Truco del mes



COMMANDOS

Para activar el modo trampa:

mientras estás jugando debes escribir 1982GONZO (algunas veces funciona GONZO1982), y después al pulsar las siguientes teclas conseguirás:

CTRL + I: Invencibilidad.

CTRL + MAYÚS + N: Completar la misión.

MAYÚS + V: Muestra los campos de visión de los enemigos.

MAYÚS + X: Teleporta al comando a otro lugar del mapa que marques con el cursor.

Temas para el DEBATE

En la Escuela de Estrategas del número 42 de Micromanía, Roger Senserrich Sogues expresaba su opinión poco favorable a la pregunta de:

¿Son juegos de estrategia los juegos en tiempo real estilo «Warcraft» o «C&C»?

Este mes, Pedro Delgado Yarza le contesta en los siguientes términos: "...Si, por ejemplo, en «Red Alert», fabricamos muchas unidades y arrasamos un campamento, no quiere decir que ese juego no sea de estrategia, sino que nosotros no hemos querido aprovechar los factores que presenta el juego para fabricar una estrategia, ya que hemos ido por el camino fácil..." Para corroborar su postura, nos pone otro ejemplo: "...En «StarCraft», si manejásemos los Zergs, enterraríamos a algunos para que el enemigo no los viera, y mientras otro grupo de Zergs los está atacando por delante, los que estaban enterrados lo hacen por detrás..." Y finaliza diciendo: "...Un juego de estrategia nos permite planear un ataque, decidir lo que vamos a hacer teniendo en cuenta factores como el terreno, la fuerza de nuestras unidades o la de los contrarios, pero también nos permite formar un gran grupo de unidades y destrozar sin ton ni son todo lo que se nos pone delante..."

La verdad es que razón no le falta, ¿no creéis? Personalmente, me da la impresión que la estrategia en tiempo real tiene bastantes más fanáticos que detractores.

Continúa nuestro particular debate sobre si los juegos de estrategia en tiempo real son realmente de estrategia



2000
ATENCIÓN: VIRUS PROPAGÁNDOSE...
GROLIER INTERACTIVE
http:// grolier.co.uk
PlayStation
CD-ROM PC
UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es
Ubi Soft
© 1998. Editado por Ubi Soft Entertaiment. Todos los derechos reservados.
Best



¡Max ha vuelto!

Que una idea tan espectacular, macabra y original como "Carmageddon" tuviera tanto éxito en el momento de su puesta a la venta, era algo de esperar, pues una dosis de violencia tan alta como la que existía en este juego, que a pesar de todo lo que digan era violencia sana, atraía al igual que lo hace un fruto prohibido. De nuevo, dicho fruto ha germinado y una legión de jugones se está frotando las manos a la espera de poder echarle el guante a esta segunda parte.

CARMAGEDDON 2

CARPOCALYPSE NOW

STAINLESS SOFTWARE / SCI
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Hoy parece un buen día para dar un paseo. La mamá, el papá, la hija, el hijo y el perrito salen de casa dirigiendo sus pasos al parque que hay en las cercanías de su hogar. Extrañamente, la calle principal, cuyo recorrido deben realizar para llegar a la zona ajardinada, se encuentra completamente desierta."¡Qué extraño!". piensa el padre mientras camina por la acera repleta de escaparates de todas clases. El más absoluto de los silencios que hasta entonces reinaba, se ve interrumpido por el sonido del motor de un coche que parece acelerar, lo que sirve para que la madre se tranquilice pues tanta quietud llegaba a ponerle nerviosa. Por fin reanudan su marcha al oír como ese coche no es el único que se escucha, ya que por todos lados parecen acercarse varios vehículos a todo gas, algo muy común en una calle tan concurrida como ésta. De la esquina que hay delante suya, surge una máquina sobre ruedas, nada común. Sus laterales están adornados con enormes cuchillas; en el parachoques delantero tiene soldadas varias puntas de lanza y su cristal delantero se encuentra impregnado de una sustancia viscosa de color rojo carmesí. Detrás de nuestros protagonistas, aparecen

MONTAJE POR SEPARADO

A diferencia de «Carmageddon», donde los vehículos eran un único elemento en pantalla, que podía únicamente deformarse, en la segunda parte los coches estarán formados por piezas separadas, lo que permitirá que a base de impactos, se desmoronen hasta quedarse en el chasis.







Los utensilios de que dispondremos para nuestra defensa y ataque serán de lo más variopinto a la par que originales, como es el caso de este muelle, con el que podremos despachurrar peatones y coches contra las paredes y muros del escenario

RECOMENDADO MICROMANÍA

En ocasiones, los golpes que propinemos o que recibamos de parte de nuestros contrincantes serán realmente espectaculares y dolorosos, sobre todo si el adversario pilota un trailer.

De nuevo SCI consigue mezclar de forma homogénea dos elementos clave: **velocidad y violencia.**





PARA TODOS LOS GUSTOS

En «Carmageddon 2: Carpocalypse Now» existe una gran variedad de vehículos que además son realmente originales. Desde los clásicos deportivos, llenos de armamento demoledor, eso sí, hasta un plátano con ruedas, pasaremos por una excavadora, un camión de obras, una avioneta sin alas, etc.















Nuestro coche y el de los adversarios estará compuesto por piezas separadas, por lo que **se desmontará a base de golpes.**



¿A qué nunca se os había ocurrido utilizar una avioneta sin alas como máquina para hacer carne picada? Pues a los chicos de SCI sí.

EFECTOS LUMINOSOS

Las explosiones y el fuego son dos de los efectos que más han mejorado con respecto a la primera parte. El cuidado detalle de ambos dota de gran realismo a las colisiones y accidentes que se producen durante la carrera.










tres vehículos más de características similares, los cuales, casi al unísono, comienzan a dar envites de motor a base de apretar el acelerador al máximo.
Lo siguiente ocurre en pocos segundos. Tras disiparse el humo generado por los tubos de escape y por las ruedas al rozar el asfalto a gran velocidad, lo único que queda en el lugar donde estaba la familia es la correa del perro completamente ensangrentada; el cadáver irreconocible de la madre apoyado en un buzón y el zapatito izquierdo del hijo que aún conserva en su interior el pie, ahora inerte.

POLÉMICA INFORMATIVA

Hace cosa así de un año más o menos, apareció a nivel mundial un juego que creó "un poquito" de controversia entre la sociedad consumista, pacifista y conservadora, pues su argumento y desarrollo eran más bien violento.
El nombre de esta monstruosidad, que muchos llamamos maravilla en su momento, es «Carmageddon» y lo decimos en tiempo presente porque mucho nos tememos ¿o deberíamos decir alegramos?, que de nuevo, con el lanzamiento de la segunda parte, van a surgir las acusaciones, los desmayos, los debates, y demás morralla informativa que ya con la anterior entrega demostró ser tan "objetiva".
Pero dejando aparte el tema de los debates te- ➤

Y PARA LOS MÁS APRENSIVOS...

Para todos aquellos que no pueden aguantar el hecho de que se atropelle a gente y a animales inocentes, SCI ha incluido un modo en el que lo que vamos a arrollar serán zombies de carne putrefacta y líquido verde en las venas, en lugar de sangre.









Hasta en unas letrinas podemos buscar a nuestras víctima, las cuales puede que se encuentren en una situación poco propicia.

De nuevo contaremos con diferentes cámaras que podremos seleccionar libremente.

levisivos, las noticias en radio y prensa y las opiniones de "expertos" acerca de lo negativamente que puede influenciar un juego así a la juventud, tenemos que centrar el artículo en lo que de verdad nos interesa, es decir, «Carmageddon 2: Carpocalypse Now».

Era de esperar que Stainless Software y SCI llevasen a cabo la segunda parte de uno de los mayores éxitos de todos los tiempos y es que la aceptación que tuvo «Carmageddon» fue mucho mayor de lo que se esperaba. En poco tiempo, superó en índice de ventas a títulos que parecían imbatibles en su pedestal monetario e incluso eclipsó a otros juegazos contemporáneos, dada su creciente fama, en la mayoría de las ocasiones provocada por la curiosidad de los compradores, ya que querían ver el juego más violento de la historia.



Tras pilotar kilómetros y kilómetros, hay que repostar gasolina. Lo que el encargado no sabe es que tras llenar el depósito, nuestra próxima víctima será él.

Y CON ÉSTE PASARÁ LO MISMO

Desde el día en que «Carmageddon 2: Carpocalypse Now» sea puesto a la venta, va a ocurrir exactamente lo mismo que pasó hace un año, la gente se agolpará esperando poder conseguir un ejemplar del sucesor, sea cual sea su coste.

Gracias al nuevo y mejorado motor 3D que se ha utilizado en la creación de los coches y transeuntes, ha sido posible generarlos por partes separadas. ¿Qué se ha conseguido con ésto? Pues entre otras cosas, efectos como el deterioro localizado de los vehículos, dependiendo de donde se produzcan los impactos, o la posibilidad de desmembrar con un golpe certero a alguien, sin necesidad de llegar a matarlo.

También se han añadido movimientos nuevos como la apertura de las puertas, con lo que os podéis figurar la de posibilidades que eso añade a la acción: ¡portazos a mansalva!

LLEGA LA REVOLUCIÓN

Los gráficos y la diversión son los puntos más fuertes de esta segunda parte, pues han mejorado el nivel de los primeros al máximo, haciendo posibles efectos como la desmantelación del vehículo, gracias a su formación mediante piezas independientes, o la mutilación de los peatones pues su creación mantiene el mismo sistema.

En cuanto al sonido, no es que haya mejorado mucho, ya que se han conservado efectos que ya aparecieron en «Carmageddon», pero hay otros nuevos como el de la rotura de cristales o las frases de los conductores que si se han modificado. La jugabilidad sigue siendo tan alta y adictiva como ya se hizo patente en la anterior parte, lo que también ayuda a la hora de atraer nuevo público interesado.Una vez más, los chicos de Stainless Software y los de SCI dejan claro que son unos genios de la programación capaces de hacer realidad cualquier cosa que se propongan. ¿«Carmageddon» creó hace un año un poco de controversia entre la gente? ¡Preparaos personas del mundo pues «Carmageddon 2: Carpocalypse Now» va a desatar una auténtica debacle!

C.F.M.

TECNOLOGÍA 94 **ADICCIÓN 85**

Los vehículos están muy bien diseñados. El diseño de los peatones es en ocasiones demasiado simple. Los escenarios son, si cabe, mucho más grandes que en «Carmageddon». Se ha aumentado la variedad de poderes especiales.



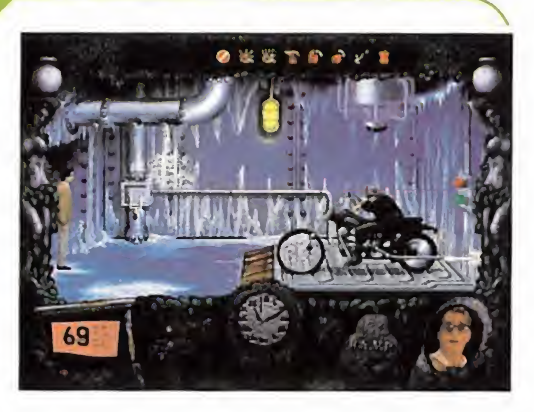


Un silencio sobrecogedor recorre la sede social de El Club de la Aventura. Las habituales peleas didácticas en el bar brillan por su ausencia. No, no es que el Club esté vacío. Todo lo contrario. Lo que ocurre es que estamos muy ocupados, preparando el equipaje para los próximos destinos que se avecinan.

Puesta al día

Y es que, tras la habitual travesía del desierto veraniega, en cuanto a novedades se refiere, los primeros meses del otoño prometen aventuras y diversión sin igual.
Aquí todo el mundo va a lo suyo, aprestándose a afrontar los apetecibles retos ideados por las calenturientas mentes de los programadores. El que no anda remendando su saco sin fondo, hace cola en la sastrería del Club para comprar un atuendo a la medida del tiempo y lugar que va a visitar. Aunque, por fortuna, cada vez son menos necesarios, los diccionarios inglés-español se han agotado en la biblioteca, por lo que muchos socios han tenido que contratar algunos intérpretes, o aliarse con otros colegas diplomados en idiomas. Nadie quiere perderse desafíos tan prometedores como «Grim Fandango», «Black Dahlia», «Gabriel Knight III», o dos incógnitas llamadas «Quest for Glory V» y «King's Quest VIII», no tanto por su calidad, totalmente asegurada, sino por las dudas que plantean sobre su salida o no de la órbita de las aventuras gráficas. Todavía habrá que esperar uno o dos meses para comprobarlo.
Dos de las continuaciones más esperadas, «MundoDisco III» y «Simon the Sorcerer III» aún siguen desesperando a sus fans, pues no se conocen pistas sobre su aspecto o desarrollo. Como nota curiosa, Adventure Soft comercializa en Inglaterra «Simon the Sorcerer Puzzle Pack Set» y «Simon the Sorcerer Pinball», un juego de cartas e inteligencia y un divertido pinball, respectivamente, basados en la inmortal saga del joven mago. Si sois fanáticos de la serie, podéis adquirir alfombrillas de ratón, camisetas y posters en la página http://www.adventuresoft.com.
Otras propuestas previstas para final de año son **«The Rocky Horror Interactive Show»** de On-line Publishing, «Morpheus» de Soap Bubble y «Star Trek: Secret of Vulcan Fury» de Interplay.
«The Rocky Horror Interactive Show» está basado en la famosa obra de teatro de terror de Richard O'Brien, estrenada a mediados de los 70, y fuente de inspi-





LAS MEJORES DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Broken Sword
- Riven
- The Last express

TOP 5

- Indiana Jones Atlantis
- Broken Sword
- Monkey Island I
- Monkey Island II
- The Curse of Monkey Island





ración de la mayoría de las películas del género de los últimos 25 años. Se trata de una comedia musical muy divertida, donde encarnamos el papel de Brad o Janet, dos jóvenes que se refugian en el castillo del vampiro Doctor Frant N Firter. La presencia en el juego del propio Richard O'Brien, así como del conocido actor Christopher Lee, aumenta la credibilidad de esta interesante iniciativa.

«Morpheus», por su parte, opta por la primera persona para ofrecernos unos bellos gráficos renderizados y una historia apasionante. El protagonista, de nombre desconocido, viaja al Ártico treinta años después de que su padre desapareciese en tan inhóspito lugar. Unas vagas referencias a un misterioso artefacto llamado Herculania es su única herencia. Herculania resulta ser una nave terrestre, equipada con tecnología varias décadas superior a la actual, donde está prisionera la bella Claire, a la que una extraña máquina, el Neurographicon, ha mantenido con vida durante las últimas tres décadas. Desvelar los misterios de esta nave y liberar a la mujer en apuros, serán algunas de las tareas encomendadas.

Desde un punto de vista más comercial, Interplay quiere retomar el éxito de «Startrek 25th Anniversary» y «Startrek Judgment Rites», obtenido a principios de la década, con el atractivo **«Secret of Vulcan Fury»**. Gráficos 3D excepcionales, scroll, diferentes puntos de vista, un desarrollo basado en un concepto clásico, y la posibilidad de controlar a los míticos Capitán James T. Kirk, Spock, Sulu, y demás, en distintos momentos del juego, son sus puntos fuertes. La profundidad del guión también parece garantizada, pues ha sido creado por Dorothy Fontana, responsable de muchos de los capítulos de la serie televisiva. Revelará uno de los mayores secretos de Startrek: el origen de las razas de los vulcanos y romulanos. Si, en contra de su costumbre, Interplay traduce al castellano este prometedor título, podemos estar ante una de los juegos más interesantes del año.







No hay muchas "personas" que pueblen este mundo, o cualquier otro imaginado, más locuaces que los protagonistas de las aventuras gráficas. Ellos, junto a los programadores o los aficionados, son las estrellas de Lenguas de Trapo. Este mes, LucasArts se lleva la palma...

"No tengo dudas de que estaré involucrado en «Monkey Island III»".

-Ron Gilbert, creador de la saga, en una entrevista realizada en 1992. Como podéis ver, los genios también se equivocan....

"¡Hola! Vendo esta bonita chaqueta".

-Famosa frase utilizada para salir de apuros por los protagonistas de las sagas de «Monkey Island», «Indiana Jones» y «Full Throttle». Cortesía de Alberto Odriozola, de Toledo.

"Pertenezco a un grupo de rock que ha sacado un disco hace poco, y si respondes a mi duda haré una canción que se titule "El Gran Tarkilmar a mi duda de «Gabriel Knight» me quiso contestar".

-Ricardo, alias "Botella de Ron... Gilbert", de Oviedo. Aunque no suelo aceptar sobornos, en esta ocasión haré una excepción. Acabas de ascender a la cuarta posición de la Lista de Pelotillas, detrás del colega del jamón, la aventurera de la cita a ciegas, y el "alucinao" que promete regalarme un Ferrari F355 Spider...

"Brett Barret fue testeador de «Monkey Island» y programador de «Monkey Island II». Murió en un accidente de tráfico".

-Jonathan Ackley, creador de «The Curse of Monkey Island», revelando el significado de la última frase que aparece en el juego: "En memoria de Brett Barret".

ALGO SE MUEVE EN INTERNET

Los difíciles momentos por los que pasan las aventuras gráficas clásicas han generado una oleada de disconformidad en Internet, capaz de hacer reconsiderar sus decisiones a las compañías de soft. Si recordáis, hace unos meses hablamos sobre la cancelación de «Space Quest VII». Pues bien, tras la avalancha de e-mails recibidos por Sierra, el vicepresidente de la compañía, tal como anunciamos en el Lenguas de Trapo del mes pasado, ha confirmado su posible resurrección. Iniciativas similares se están llevando a cabo con la añorada «Warcraft Adventures». Para participar en una propuesta formal de apoyo sobre su publicación, visitad la página **"Salvar a Warcraft Adventures"** en la dirección http://members.aol.com/Pschneid50/Warcraft.html

Antes de ponernos al día en el tema de las aportaciones, os anuncio que los programas de LucasArts han pasado a ser distribuidos en nuestro país por Electronic Arts. «Grim Fandango» aparecerá bajo este sello. Rindamos, pues, un merecido tributo a Erbe por el gran trabajo realizado en la traducción de las aventuras de Lucas durante los últimos 8 años. En relación a este tema, corre el rumor de que el propio George Lucas tiene intención de vender la compañía aunque, de momento, no hay nada confirmado.



¿EL REGRESO DEL SCUMM?

Sólo nos quedan unas líneas para ayudar a Héctor Rodríguez, de Valladolid, a llegar al final de «Igor: Objetivo Uikokahonia». Nuestro amigo Héctor no sabe qué debe hacer en la iglesia cuando el monje fantasma desaparece, ni de qué mercancía hablan los dos hombres del campanario. La mercancía a la que se refieren es la estatua robada, por la que ofrecen una suculenta recompensa, indispensable para financiar el viaje de fin de curso. Una vez que el monje te ha entregado el pergamino, éste te indica un pasadizo secreto en la pared decorada con un rosetón rodeado de números. Basta un simple empujón para acceder al lugar.

Como anticipo de nuestra próxima reunión, os anuncio que estoy investigando a fondo un creador de aventuras gráficas en desarrollo, clónico del mítico SCUMM. Esto significa que permitirá crear aventuras IDÉNTICAS, al menos en su aspecto externo, a las míticas «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», o «Day of the Tentacle», por poner dos ejemplos que seguro todos vosotros conocéis. Si consigo aclarar los aspectos legales del asunto –¿es lícito crear un sistema de juego idéntico a otro, aunque se haya programado de distinta forma?–, el próximo mes hablaremos sobre ello. No podéis faltar...

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Pocos cambios que comentar en las listas de éxito de este mes, pese a que las votaciones nos siguen llegando de forma masiva. La identidad de los votantes varía, pero los gustos se mantienen inamovibles. A destacar la presencia de «Broken Sword» en ambos tops, auspiciada, seguramente, por su reedición a precio reducido.

Y tú, ¿qué opinas?

Casi todos los meses, suelo dedicar un par de líneas a pediros disculpas por hablar demasiado y dejaros intervenir menos de lo que sería recomendable. Sé que lo he repetido en multitud de ocasiones, pero la meta principal de la sección durante los próximos meses será la de ponerme una cremallera en la boca y dejar que todos aquellos que nos escriben tomen la palabra. Tenéis infinidad de formas de hacerlo. Además de pedir ayuda, votar por vuestras aventuras favoritas, expresar vuestras quejas, opiniones y demás, podéis participar en las secciones Momentos Estelares, donde damos a conocer vuestros mejores recuerdos relacionados con los títulos que os han emocionado; El Ojo Clínico, apartado donde se revelan los secretos de las aventuras; Lenguas de Trapo, o las frases con gracia y contenido; y la sección de debate, Y Tú, ¿Qué opinas? Os recuerdo que tenemos tres temas pendientes: ¿Cuáles son más interesantes, las aventuras 2D ó 3D? ¿Deben los programadores de aventuras de gran éxito hacer una continuación o es mejor que dediquen su incuestionable talento a un nuevo título? Y, por último, ¿debe acoger El Club a las aventuras de acción del estilo de «Tomb Raider», «Blade Runner», «Alone in the Dark» y «Little Big Adventure II» o dedicarse exclusivamente a las aventuras gráficas? Cualquier aportación, por tímida que sea, será tenida en cuenta, os lo garantizo.

¡Juega a lo grande!

La Power Station de Genius es el mando ideal para los juegos que requieran un arma capaz de afrontar los más duros combates y arcades.

Sus seis grandes botones convierten a la Power Station de Genius en una auténtica arma letal.

La Turbofunción de tres velocidades permite ajustar la velocidad de cada uno de los seis botones de función.

Además, su base extensible posibilita el ajuste de cualquiera de los dos lados del mando.

Con la Power Station de Genius podrás jugar tan duro como quieras.

Siente el poder de Power Station.



Hay 50 Power Station en juego

Genius

CONCURSO GENIUS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre: ....

Apellidos: ....

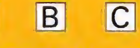
Dirección: ....

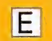
Localidad y C.Postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

La Respuesta es: A B C D E



¿QUÉ CARACTERISTICAS DESTACAN EN LA GENIUS POWER STATION?

A- TAMAÑO GIGANTE

B- 6 BOTONES DE GRAN TAMAÑO

C- BASE EXTENSIBLE

D- TURBOFUNCION DE 3 VELOCIDADES

E- TODAS LAS ANTERIORES

1.- Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta, a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, revista Micromanía.
Apartado de correos 328. Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO GENIUS

2.- Las CINCUENTA primeras cartas recibidas serán preciadas con un joystick "Power Station" para PC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de septiembre de 1998 hasta el 30 de octubre de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de noviembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UMD y HOBBY PRESS.

sumario



96 COLIN McRAE (PC CD)

De la mano del flamante campeón de rallies, tenemos a nuestra disposición toda la emoción de las carreras más reñidas y sorprendentes. Unos gráficos realmente espectaculares con todos los equipos y pilotos del campeonato. Precisión, habilidad y sobre todo acción trepidante.

Aquí están por fin las primeras novedades que tanto habéis estado esperando durante el comienzo de esta temporada.
Fruto de los desarrollos donde las compañías han dedicado todos sus esfuerzos, nos llegan ahora las apuestas para este comienzo del otoño. Después de haber sido presentadas en ferias de renombre internacional como E3 y E.C.T.S, se ha creado una gran espectación alrededor de ellas. Fieles a nuestra labor, las hemos analizado con lupa para manteros al día de sus cualidades y carencias con la misma ilusión de siempre.

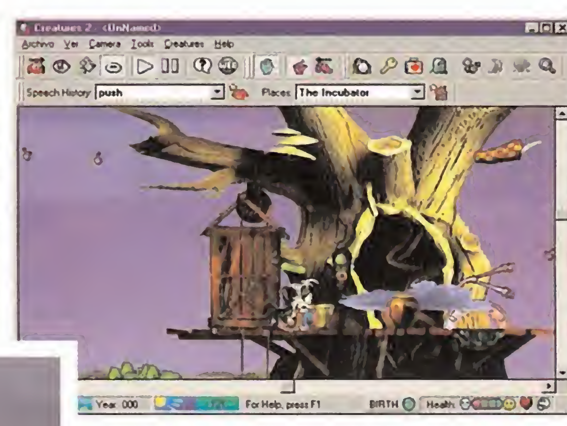


100 BANJO-KAZOOIE (NINTENDO 64)

El juego que está destinado a desbancar de los primeros puestos a «Mario 64» ya es un hecho. La colaboración entre un oso y un pájaro servirá para rescatar a la hermana del primero.

104 CREATURES 2 (PC CD)

La segunda parte de este simulador de vida en el que tenemos que crear una civilización de simpáticas criaturas, enseñándoles a hablar y a ser autosuficientes para que puedan prosperar como tal en un mundo lleno de peligros.





108 JETFIGHTER FULL BURN (PC CD)

De nuevo el más famoso y avanzado caza del mundo, el F-22. Esta vez deberemos enfrentarnos a los últimos desarrollos de la tecnología aeronaútica del este.

110 GRAND PRIX LEGENDS (PC CD)

Este juego nos permitirá vivir "in situ" las carreras de vehículos, tal y como las hacían nuestros abuelos.





PHILIP MARLOWE

EL CINE NEGRO EN NUESTRO ORDENADOR

INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Coincidiendo con el rodaje e inminente estreno de una película basada en las aventuras de este personaje novelístico, Infogrames nos presenta una aventura gráfica que tiene como protagonista al detective privado que da nombre al juego: «Philip Marlowe». La calidad técnica del juego es correcta, aunque tal vez se encuentre un poco desfasada en relación con el nivel actual, dentro del género de las aventuras gráficas. Un aspecto positivo es que está completamente traducido y doblado al castellano.



HEDZ

ESTÁN ENTRE NOSOTROS

HASBRO INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

Nos encontramos ante un divertido juego que tiene como escenario principal un planeta Tierra que está siendo invadido por alienígenas que suplantan a personajes famosos de todas las épocas. Los gráficos tienen buena calidad y el estilo cómico de los personajes hará que en nuestra cara se dibuje una sonrisa en más de una ocasión. «Hedz» es un título que, sin muchas pretensiones tecnológicas, puede divertir a más de uno gracias a su atractivo argumento y sencillo desarrollo.



Ghost in the Shell

Manga por hombro





SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Todos los aficionados al manga y al animé, reconocerán a la primera el título de este juego de Playstation, pues está basado en una de las películas y comics nipones más famosos y con mayor aceptación por parte del público aficionado (con permiso de Evangelion y Dragon Ball, por supuesto).
La historia nos lleva a un lejano futuro en que hombre y máquina son una misma cosa y los cyborgs están a la orden del día. Así de cotidiano es también el terrorismo industrial pues, aprovechando los altos conocimientos en robótica cada vez más generalizados, se construyen auténticos titanes de metal capaces de exterminar un ejército de una sola pasada.
Nosotros pertenecemos a un escuadrón que se encarga de pararle los pies a esa clase de gentuza. A bordo de nuestro robot con forma de araña, tendremos que llevar a cabo peligrosas misiones de ataque o defensa. Nuestro vehículo podrá, al igual que los arácnidos, caminar por las paredes y los techos y además irá armado con ametralladoras de gran calibre; misiles teledirigidos y bombas termonucleares.
«Ghost in the Shell» gustará a aquellos que hayan visto la película, pues así podrán revivir las aventuras de los protagonistas de la misma y a los amantes de un arcade con todas las de la ley.

C.F.M. **74**

Treasures of the Deep

Rumbo al Triángulo de las Bermudas

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Los señores de Namco nos dan a todos los usuarios de la consola de Sony, la posibilidad de adentrarnos en las profundidades del mar, a bordo de un submarino monoplaza, con el objetivo de encontrar buques hundidos, fragatas naufragadas hace siglos, tesoros piratas y lugares ocultos de gran valor para la ciencia y, cómo no, para nuestro bolsillo.
Bajo una perspectiva tridimensional, podremos desplazarnos con total libertad entre espesuras de algas, arrecifes coralinos, formaciones rocosas, simas, cuevas y todo ello, enfrentándonos a enemigos humanos y a los animales salvajes que pueblan la zona. El tiburón será nuestro peor adversario, sobre todo cuando tengamos que salir de nuestro habitáculo original y enfundarnos el traje de buzo. Por suerte, contaremos con un equipamiento de última tecnología, como unas ga-

Kula World

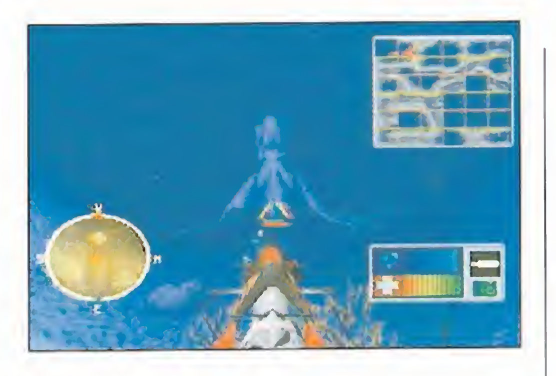
Protagonista una pelota de playa





fas de visión nocturna, minas termodirigidas y torpedos.
Los gráficos tienen una calidad más que correcta, sobre todo en lo referente a los escenarios de temática natural y a los animales que se desplazan por él. El sonido está muy conseguido y el chirriar del metal del submarino al chocar con algo, mezclado con el continuo burbujear del oxígeno que sale de nuestro vehículo, dan una sensación de claustrofobia como pocos juegos han conseguido.
Si sois de esos que no os importa en absoluto estar horas y horas en remojo, aunque sea de forma virtual y con un pad en la mano, «Treasures of the Deep» os proporcionará diversión a raudales y momentos de gran tensión.

C.F.M. **72**



SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Hasta hoy hemos podido ser un forzudo armado hasta los dientes, un diestro piloto a los mandos de un veloz bólido, el comandante de una flota de naves espaciales e incluso una guapa muchacha con una larga trenza, dos pistolas y mucha mala leche, pero nunca habíamos experimentado la sensación de sentirse pelota de playa por un día. ¿Recordáis cuando de pequeños y no tan pequeños disfrutábamos en la costa de esos enormes balones hinchables? Pues bien, vamos a ser con «Kula World» uno de esos blanditos esféricos y nuestra misión será atravesar a base de botes o rodando, unos intrincados laberintos tridimensionales llenos de trampas como camas de pinchos, lagos de lava y adversarios que buscan pincharnos.
La vista es en todo momento trasera con respecto de la pelota protagonista y el escenario irá girando en torno a nosotros, según los movimientos que realicemos.
La idea es francamente divertida y original, máxime porque el juego nos da la posibilidad de disfrutar de una amena partida con un amigo, ya que la opción de dos jugadores está en todo momento disponible. Divertido y atractivo a la vista este «Kula World» que, en absoluto, dejará mal sabor de boca a nadie.

C.F.M. **79**



WARGAMES

CLON DESCARADO

INTERACTIVE STUDIOS
DISPONIBLE: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Cada cierto tiempo aparecen títulos que pasan desapercibidos, bien por su escasa calidad o bien por lo poco nuevo que ofrecen. Este último es el caso de «Wargames», un «Red Alert» venido a menos al que los programadores no han incorporado nada como para que se pueda decir que incluye algo innovador que pueda llamar nuestra atención. Mediocre en todos los aspectos y poco recomendable si es que tenéis otros títulos similares y de calidad superior.



TELLURIAN DEFENDER

MEZCLA DE ESTRATEGIA Y ARCADE

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE/ESTRATEGIA

Mezclando de manera homogénea géneros tan dispares como la estrategia y el arcade, «Tellurian Defender» nos introduce en un mundo futurista que se encuentra atacado por una violenta raza alienígena. Primeramente tendremos que investigar tanto tecnología nativa como la extraterrestre y acto seguido, poner a prueba en combate nuestros inventos. Los gráficos, acelerados mediante hardware, tienen muy buena calidad y el sistema de juego es muy entretenido.



Colin McRae Rally

Da rienda suelta al volante







La escuela de pilotos de rally es la puerta para entrar en los más complicados estilos de pilotaje.

Los que necesitamos las cuatro ruedas siempre estamos buscando nuevos retos para demostrar que al volante no nos gana nadie, y eso que muchos no tienen ni carnet de conducir. «Colin McRae Rally» es ese desafío que siempre hemos soñado. Nosotros contra la carretera, si es que así se le puede llamar a los caminos más enrevesados y entrampados que os podáis imaginar. Pero, atentos, puede ser la experiencia más trepidante que hayáis tenido al volante o la peor de todas, porque si no tenéis habilidad y temple morderéis el polvo en el más amplio sentido de la palabra.



CODEMASTER
ARCADE/SIMULADOR
Disponible; **PC CD (WIN 95)**
Playstation
V.comentada; **PC CD**
ARCADE

Todas las disciplinas automovilísticas tienen su atractivo, y ya sea sobre dos ruedas o sobre cuatro se nos pone la piel de gallina con sólo pisar el acelerador. Pero la competición de rallies siempre ha sido algo especial por su extrema dificultad, una prueba que sólo los más experimentados y fríos pilotos pueden afrontar con garantías de éxito. No hay competidores directos ni adelantamientos, os espera algo mucho peor; unos trazados por caminos infernales con imprevisibles superficies, curvas en U, badenes que os harán volar, fatídicos precipicios y estrechamientos asfixiantes. Lo más normal es ir pisando a fondo y que un remonte nos oculte el horizonte, por lo que casi siem-

Los accidentes nos darán un vuelco al corazón por su intensidad y dramatismo.

pre se conduce a ciegas y se depende de las notas del copiloto y de unos reflejos a la velocidad de la luz.
Todo esto es «Colin McRae Rally», una conducción que exige instinto y haber nacido para ésto. Aunque el programa está más enfocado hacia el arcade, los gráficos y el realismo en el comportamiento de los coches llevan el nivel de dificultad a cotas cercanas al simulador puro.

ENTRENAMIENTO

Tampoco hay que desesperarse si en el primer tramo a los mecánicos de nuestro equipo se les cae el alma al suelo al ver el resultado de nuestra tentativa inicial. Porque además de haber tres niveles de dificultad, la escuela de rallies es el mejor método de formación para los que no están familiarizados con esta exigente disciplina.
Tras superar con nota estos cursillos prácticos, lo más aconsejable es empezar a probar con etapas sueltas, pues en los rallies un mal tramo puede suponer la pérdida de todas las opciones.
Las etapas sueltas o participar en algunos rallies está muy bien para brearse, pero el auténtico espíritu de esta competición sólo se respira en el campeonato mundial. Se compone de 8 rallies: Nueva Zelanda, el Acrópolis de Grecia, Suecia, Córcega, Montecarlo, Australia, Indonesia y Gran Bretaña. Por desgracia, sólo hay seis tramos en cada uno, una cantidad irrisoria si tenemos en cuenta la duración de un rally auténtico, como mínimo tres días y más de 20 tramos en total.
Esta escasez se compensa con la dureza de cada tramo, que exige una concentración brutal durante todo el recorrido, y un enorme esfuerzo visual si transcurre por la noche o bajo una intensa lluvia.
El comportamiento dinámico del vehículo en las distintas superficies es tan realista que cada una de ellas necesita de un estilo de pilotaje que se adapte a sus ca-

ACIERTA O FRACASA



Cuantas veces hemos oído a un piloto lamentarse de su error al escoger los neumáticos. O puede ser que el coche no haya ido fino. Bien, todo es por culpa de una errónea configuración del automóvil. A todos nos gusta conducir cruzando el coche, abusar del freno de mano, hacer contravolante para recuperar la dirección y, en suma, sacar a relucir nuestras dotes como piloto. Pero no basta con eso, la correcta elección de los neumáticos entre lisos, estriados, estriados para lluvia o con clavos para la nieve son la llave del éxito o del fracaso. Hay que tener en cuenta que entre dos tramos no hay asistencia mecánica y si hemos elegido sólo para el primero, en el segundo lo podemos pagar caro si no hemos previsto la lluvia.
La relación de las marchas es la diferencia entre marcar el mejor tiempo o caer en la clasificación a pesar de haber hecho un buen recorrido. El reparto de frenada depende del agarre de la superficie y de nuestro estilo de pilotaje; hacia delante si sois buenos controlando los coleteos, y hacia atrás si preferís no abusar del volante. Para elegir las suspensiones hay que tener algo de experiencia sobre el terreno a recorrer. Por lo general, cuanto más enérgicas mejor, pero en Grecia o Indonesia esto puede sentenciarnos. La sensibilidad de la dirección también está sujeta a nuestra habilidad y al porcentaje de curvas cerradas del tramo.
Por último, en la asistencia mecánica debemos repartir el escaso tiempo disponible. Lo primero son las reparaciones más urgentes; el motor y la caja de cambios. El resto podemos dejarlas y tratar nuestro coche con más cuidado hasta la próxima asistencia.





La HeadCam es una perspectiva desde el interior del coche que reproduce la brusquedad de los movimientos para aumentar el realismo.



La decoración, las ruedas, suspensiones y aditamentos aerodinámicos están fielmente reproducidos del modelo real.

LA VUELTA AL MUNDO SOBRE 300CV

NUEVA ZELANDA

El primer tramo es una buena toma de contacto que en el segundo se transforma en un estallido de curvas que tiene su continuación en el sexto. Suele llover entre tramos, así que mucho ojo con la elección de los neumáticos.

GRECIA

El paisaje está repleto de monumentos de la Grecia clásica, pero no es recomendable ponerse a estudiar las columnas jónicas, sino más bien concentrarse en un par de etapas finales muy duras. La arena y el asfalto dificultan la elección entre neumáticos lisos y estriados. Al final, una superespecial para lucirnos.

SUECIA

No hace falta hablar mucho de lo delicado de rodar sobre nieve y hielo, pero es que encima, a excepción de dos tramos, el resto está diseñado para ir continuamente cruzado, una buena táctica para controlar la tracción en la nieve.



CÓRCEGA

Todo asfalto, pero la estrechez de las carreteras, los precipicios y lo enrevesado de unos tramos de montaña. Menos la cuarta, las etapas no muy difíciles, pero el recorrido es muy duro para el coche. La superespecial será un buen relax al final del rallye.









racterísticas de agarre. Se podría decir que tenemos cinco juegos en uno, porque conducir en cada una de las superficies es tan distinto que parece otro deporte.

GRÁFICOS GENIALES

Aunque ya estaréis acostumbrados a la intensa sensación de velocidad que transmiten «Ultimate Race Pro», «F1 Racing Simulation» o «Redline Racer», en «Colin McRae Rally» sentiréis el vértigo de otra forma. No se trata sólo de ir a más 40 fps, el trepidante realismo en saltos, los violentos baches, los vuelcos y las pérdidas de tracción se sienten en la nuca. La riqueza gráfica de los trazados son una nueva cima de realismo en el género.

Aunque a nosotros nos entusiasma la cámara en perspectiva subjetiva con el capó como referencia por ser la más cercana a la realidad, hay dos cámaras de persecución y otras dos subjetivas para que elegir desde que ángulo contemplar la acción. Las repeticiones del tramo entero son una gran ayuda para corregir los errores, pero es tal el espectáculo que inunda la pantalla que lo más normal es olvidarse de ir anotando los fallos y disfrutar de una colección de secuencias inolvidables. El diseño de los coches es probablemente el más exacto y detallista del género, los filtros de texturas hacen resplandecer cada elemento de la decoración y resaltan la musculosa línea de estas alucinantes máquinas. Por supuesto, este calificativo también se aplica cuando hablamos de los desperfectos, con roturas de ópticas, deformaciones de chapa y

Los modelos de los coches son un ejemplo de virtuosismo gráfico, auténticas maquetas a escala.



La pantalla dividida es la opción multijugador clásica, aunque también se puede jugar en red.



Los fondos y decorados transmiten toda la belleza de los paises en los que transcurren los rallyes.



La cámara subjetiva es la más realista de las cinco perspectivas disponibles.

Lo realmente fantástico de la competición es que cada rallye es un mundo aparte. Están pensados para poner a prueba todas las aptitudes del piloto y si no domináis la conducción en todas las superficies os será imposible emular a Carlos Sainz.



MONTECARLO

Esto sí que es un rally para privilegiados. Tiene un poco de todo, con asfalto y nieve para ir de un extremo a otro. Los tramos son muy complicados y estresantes, pero la perfecta organización y el prestigio de ganar este rallye son los mejores estimulantes. Las carreteras son de lujo comparadas con las de Grecia.



AUSTRALIA

Los tramos son fáciles, pero el polvo, lo trazados irregulares y la pésima señalización en estos territorios vírgenes nos pueden hacer perder muchos minutos. La grava y el asfalto nos harán calentarnos la cabeza en la configuración del coche. La superespecial es uno de los acontecimientos deportivos más seguidos en Australia.



INDONESIA

La 3ª etapa es para llevar al psiquiatra al diseñador, y los tramos nocturnos y la lluvia incesante no permiten un segundo de relajación. El asfalto es lamentable, y por otra parte la arena y la hierba se encargan de complicar al máximo un rallye en el que llegar a la meta ya es para dar las gracias.



INGLATERRA

El rallye por excelencia. Todas las superficies y condiciones climatológicas en etapas infernales. Si lo ganáis, ya os podéis sentir realizados. La organización es intachable, pero cualquier descuido os obligará a la retirada. En la superespecial hay que arriesgar para dejar buen sabor de boca.

El comportamiento es tan real que se necesitan muchas horas de práctica para terminar un rally.

pérdidas de parachoques y ruedas que son una gozada para los adictos a ese "otro estilo" que predomina en «Carmaggedon» o «Destruction Derby».
Toda la atmósfera "rally" está más que presente con nubes de polvo, la carrocería ensuciándose paulatinamente, la grava saltando en cada derrape, las huellas de los neumáticos sobre el suelo, y un sinfín de efectos visuales cargados de veracidad. Y este comentario da pie a la segunda crítica del programa la falta de las opciones de pausa, cámaras y grabar en las repeticiones.
El sonido nos regala unos efectos digitalizados tan auténticos que las frenadas, cambios de marcha, aceleraciones, petardeos del descomunal propulsor y la voz del copiloto nos meten un poco más dentro del backet.

EL COPILOTO

La reproducción es en estéreo con efecto posicional, y se ha doblado a nuestro idioma las instrucciones del piloto, no muy originales, pero sí muy claras y fáciles de entender, y de eso se trata. Las opciones de control incluyen dispositivos de volante y pedales, que como siempre son la única forma de sentir y entender toda la magia de esta competición. Los requerimientos de hardware son como podréis imaginar bastante exigentes. Se incorporan las librerías DirectX6, pero a la 3Dfx y otras aceleradoras de su época ya les cuesta mover con soltura texturas tan complejas y recargadas. Hay opciones para reducir la distancia de visión y bajar el nivel de detalle, pero un Pentium 200MMX y una voodoo2 son el mínimo recomendable para ponerlo todo a tope.

MÁS QUE EN PLAYSTATION

Esta versión PC del «Colin McRae Rally» que tanto éxito ha tenido en Playstation nos ha dejado sobrecogidos por su realismo fuera de serie y por habernos hecho disfrutar al volante como nunca en la historia de este género.
Sólo cabe reprocharle no haber aprovechado las posibilidades de los compatibles para guardar las repeticiones y ofrecer múltiples cámaras. La conversión procedente de la Playstation también se nota en la falta de partidas multijugador por módem o Internet, en la escasez de tramos en cada rally, y en un toque arcade que en esta versión se debería haber reducido a favor de la simulación.

A.T.I

TECNOLOGÍA 82 **ADICCIÓN 91**

El realismo gráfico nos permite vivir toda la contundencia de los rallyes. Más tramos y más complejidad en la puesta a punto del coche hubieran dado en el clavo. La recreación del comportamiento de los coches se merece un sobresaliente.



PUNTUACIÓN TOTAL

Banjo-Kazooie
El rival más directo de Mario

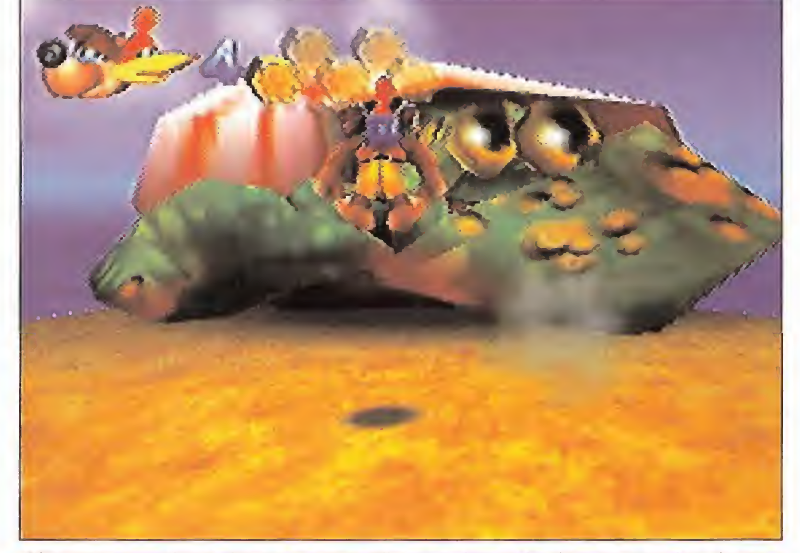
Rareware acaba de presentar «Banjo-Kazooie», un juego que nace con la pretensión de desbancar a «Mario 64», potenciando algunos de los elementos claves que han situado en la cima a su competidor.

RAREWARE
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE





El juego comienza cuando con un sonoro grito, Kazooie despierta a Banjo. La temible bruja Gruntilda montada en su escoba voladora ha raptado a Tooty, la hermanita de Banjo. Con decisión, el oso se pone en pie, agarra su mochila, que no es otra cosa que la casa de Kazooie, y se lanza al rescate.
La aventura está separada por mundos independientes, cuya única conexión es un mural que tendremos que activar encontrando las piezas de puzzle necesarias para completar los dibujos. Esto nos obliga a tener una actuación lineal, por lo menos al principio, pues no podremos avanzar al siguiente nivel, si previamente no hemos resuelto el anterior. Una vez que todas las puertas estén abiertas, el panorama cambia, ya que deberemos descubrir los diferentes secretos que se ocultan en el juego, desplazándonos de una fase a otra continuamente.
Por suerte, no solamente habrá enemigos en el mundo de «Banjo – Kazooie», sino también aliados que nos ayudarán muchas veces en nuestro cometido.
Destacan especialmente un sabio topo que, una vez que alcancemos los agujeros de su guarida, nos obsequiará con un valioso consejo o enseñándonos un nuevo movimiento y Mumbo Jumbo, un hechicero de voodoo que, tiempo atrás fue traicionado por Gruntilda y que ahora estará dispuesto a ayudarnos, por un módico precio, con su magia, con la que podremos transformarnos en diferentes animales, permitiendo de ese modo acceder a sitios de otra manera inaccesible.



Algunos enemigos tienen un tamaño y resistencia desmesurados, lo que hará necesario que impactemos varias veces sobre ellos, con nuestros golpes o proyectiles, hasta conseguir derrotarles.

La compenetración entre Banjo y Kazooie hará posible gran cantidad de acciones ofensivas y evasivas.





En este menú podemos ver una relación de los objetos que tenemos y el número de unidades de cada uno que poseemos.



Este simpático topo nos dará valiosos consejos cada vez que encontremos un agujero suyo y nos enseñará nuevos movimientos.

TECNOLOGÍA CONTRA ORIGINALIDAD

«Banjo-Kazooie» tiene una gran calidad técnica, sus gráficos son fantásticos, el sistema de cámaras está sabiamente realizado, los movimientos son numerosos y el tamaño del mapeado desmesuradamente grande, pero tiene un fallo que difícilmente puede ser omitido: la escasa originalidad. Rareware, en su empeño por realizar un juego capaz de desbancar a «Mario 64», ha olvidado que su éxito depende también en gran parte de su capacidad para sorprender.

«Banjo-Kazooie» es un gran juego, pero sólo los incondicionales del género conseguirán eludir, a la larga, una cierta sensación de aburrimiento, sobre todo si ya se ha jugado a «Mario 64» o a otro de los numerosos títulos de características similares, como «Gex 3D» o «Croc».

Si de algo pueden alardear los creadores de «Banjo-Kazooie» es de haber hecho un juego francamente largo y cuyo nivel gráfico y sonoro aprovecha al máximo las posibilidades de la plataforma para el que ha sido realizado, lo cual es algo que nadie puede rebatir y eso lo convierte en un gran título que puede gustar tanto a grandes como a pequeños.

C.F.M.

Las piezas de puzzle serán nuestro objetivo principal a la hora de avanzar por los diferentes niveles













La unión hace la fuerza



Banjo y Kazooie son un equipo inseparable, y muestra de ello es la increíble compenetración que entre ellos existe. La conjunción de las habilidades de Banjo, con las de Kazooie, hacen posibles una multitud de movimientos tan dispares como efectivos. Desde los simples puñetazos que propina el oso, a los picotazos del pájaro, pasando por el lanzamiento de huevos y el planeo en el aire, el abanico de acciones es francamente amplio y nos costará tiempo aprender a utilizarlos todos perfectamente.



En ciertos momentos podremos disputar divertidas carreras, como esta en terreno nevado que afrontamos a bordo de un trineo.

TECNOLOGÍA 85 **ADICCIÓN 70**

La calidad técnica de «Banjo – Kazooie» es muy elevada.

La similitud con «Mario 64» es más que palpable.

El enorme mapeado y los numerosos secretos garantizan muchas horas de diversión.



PUNTUACIÓN TOTAL

Hopkins FBI

Con sabor añejo

En los tiempos que corren, dominados por la tiranía de los arcades 3D y los juegos de estrategia en tiempo real, casi resulta un soplo de aire fresco encontrarse con una aventura gráfica de corte clásico. «Hopkins FBI» nos devuelve a la Edad de Oro de LucasArts y Sierra, aunque queda por ver si sus argumentos son lo suficientemente convincentes como para ponernos, siquiera, un pelín nostálgicos.



Aunque parezca difícil de creer, el juego arranca cuando Bernie Jackson sobrevive a dos fuertes descargas en la silla eléctrica y escapa de la prisión del Estado.

KULT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

El género por excelencia del mundo de los videojuegos ha experimentado un importante retroceso en los últimos años. Nadie debería rasgarse las vestiduras por ello, pues se trata de un proceso natural, tal como ha sucedido con los arcades 2D o los JDR, y ocurrirá también, sin ningún atisbo de duda, con los juegos tipo «Quake» o los clónicos de «Command & Conquer». La ventaja de las aventuras gráficas, con respecto a sus competidores, radica en que se trata de una forma de jugar consustancial con la naturaleza humana: independientemente de las modas, la resolución de enigmas, el placer de una buena historia, y la conversación con misteriosos personajes, siempre seguirán atrayendo al jugador. Tal como «The Curse of Monkey Island» y «Riven» han demostrado, basta una simple puesta al día en el apartado técnico, y un guión atrayente, para que este tipo de programas siga ocupando los primeros puestos en ventas. No obstante, el espaldarazo definitivo llegará de la mano de las aventuras gráficas en 3D, como «Grim Fandango» o «Gabriel Knight III».

¿Qué tiene que ver todo esto con «Hopkins FBI»?, os estaréis preguntado. Pues, sencillamente, constatar el hecho de que este género evoluciona a un ritmo constante, aunque Kult, los creadores del juego, no se hayan dado cuenta de ello.

Nada tenemos en contra de las aventuras gráficas clásicas; muy al contrario, títulos como el mencionado «Monkey III», «Hollywood Monsters», o los inminentes «Simon the Sorcerer III» y «MundoDisco III», aún tienen mucho que ofrecer. El problema es que «Hopkins FBI» no aporta nada con respecto a otros éxitos con más de seis años de antigüedad, excepto, quizás, el exceso de sangre y vísceras esparcidas por las paredes.





Tratándose de un programa realizado en Francia, no podían falta alguna referencia a la Revolución Francesa.



Los ladrones del banco están a punto de huir en un helicóptero.



Las conversaciones se nos muestran con un primer plano de los personajes.



El bosque parece ser el escondite ideal para una banda de asesinos.

FABRICANTE DE CLONES

Tal como su nombre deja intuir, este título de Kult nos invita a protagonizar una historia de detectives, en la que el agente del FBI, Hopkins, debe atrapar por segunda vez al mayor asesino del siglo, Bernie Berckson, un psicópata que en el año 1.984 lanzó dos misiles nucleares y acabó con la vida de 50.000 personas. Tras dos años de intensa búsqueda, Hopkins consiguió arrestarlo pero, incomprensiblemente, Bernie sobrevivió a dos electrocutaciones en la silla eléctrica, y escapó de la prisión donde estaba recluido. Ahora deberá retomar la investigación, destapando un oscuro caso de clonación humana y resurrección de los muertos, como un primer paso para que Bernie pueda alcanzar la inmortalidad.

El control del protagonista se lleva a cabo mediante un sistema de cursores inteligentes. Al pulsar el botón derecho del ratón, aparecen unos verbos que varían en función del lugar dónde se pincha: si se trata de un cajón, se nos ofrecerá la posibilidad de abrirlo, mirarlo o registrarlo; si el objeto es un papel, entonces podrá leerse, tomarse o moverse.

Hablar con decenas de personajes, así como recoger y usar multitud de objetos, serán las acciones necesarias para completar el juego, con la dificultad añadida de que estos objetos son muy pequeños y, en la mayoría de los casos, están escondidos, por lo habrá que registrar todos y cada uno de los puntos activos que existen en cada pantalla, también muy abundantes.

Este tedioso ejercicio de rastreo no queda compensado por la calidad del argumento, exento de tensión –salvo en el asalto al banco–, y en donde la sucesión de acciones es demasiado artificial. Ni siquiera los gráficos, una baza indispensable en cualquier aventura, son capaces de deslumbrar, pues carecen de personalidad: se mezclan sin mucho sentido sprites tradicionales, escenas animadas tipo "cartoon" y gráficos renderizados, ofreciendo situaciones bastante aceptables, junto a otras de inferior calidad. El aspecto más destacado es, sin duda, la música, con pegadizas melodías de los sesenta interpretadas por The Troggs y The Blues Magoos aunque, en la mayoría de las ocasiones, nada tengan que ver con lo que ocurre en la pantalla.

«Hopkins FBI» intenta aprovecharse de todas las bazas que encandilaron a millones de jugadores a principios de los noventa, aunque en ningún apartado se acerca a los grandes representantes del género. Se trata de una aventura más que, sólo gracias al buen hacer de Friendware, al doblar las voces, permitirá pasar unos ratos moderadamente divertidos a los aficionados incondicionales.

J.A.P.

EL CULTO A LAS VÍSCERAS





Auspiciado por la publicidad gratuita que han obtenido juegos como «Doom» y «Carmageddon» o, quizá, para hacer honor a su eslogan publicitario "La aventura gráfica que hubiese hecho Quentin Tarantino", «Hopkins FBI» incluye algunas escenas, digamos, "rebosantes de hemoglobina".

Lo que podría ser una declaración de intenciones no es más que un añadido intranscendente, pues el muestrario de cavidades internas humanas sólo se exhibe en momentos esporádicos, y no pega demasiado con la frialdad de los gráficos o el comportamiento robótico de los personajes.

En todo caso, Kult ha conseguido lo que seguramente se proponía: obtener el sello para mayores de 18 años de la ELSPA, y atraer así a un buen puñado de morbosos. Algo que, tras completar el juego, sólo puede provocar la risa, pues no creemos que ningún chaval de 12 ó 13 años se moleste por el exceso de "ketchup" de algunas imágenes. El Telediario o «Bola de Dragón» son mucho más explícitos en este apartado...

«Hopkins FBI» utiliza sprites, gráficos renderizados y dibujos animados, obteniéndose un aspecto gráfico bastante desigual

TECNOLOGÍA 68 **ADICCIÓN 70**

«Hopkins FBI» dispone de los condimentos necesarios para entretener a los puristas del género de las aventuras gráficas. El desarrollo es muy previsible, y el encadenamiento de acciones está demasiado forzado. Los gráficos son bastante flojos.



PUNTUACIÓN TOTAL 69

Creatures 2
Creaciones digitales

En el momento en que la clonación de seres vivos está de moda, y al hombre le ha dado por querer crear vida, vuelven a nuestro ordenador esos pequeños y simpáticos seres que se rigen por avanzados conceptos de Vida Artificial, puestos de esta forma al alcance de cualquiera. Y es que, ¿por qué no podemos nosotros sentirnos creadores por un momento?



CYBERLIFE / MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95), POWER MAC**
ESTRATEGIA

En esta segunda entrega, que más bien podríamos llamar continuación, del original y revolucionario «Creatures», Cyberlife y Mindscape pretenden proseguir un trabajo que no había hecho más que comenzar. «Creatures 2» se asienta sobre la misma base que su predecesor, al que se le han añadido un par de años de investigación y desarrollo sobre uno de los campos más punteros de la informática: la Vida Artificial.
El resultado es un juego notablemente parecido a «Creatures», pero mucho más abierto, con unas miras mucho más amplias, y con una inmensidad de posibilidades. De esto se deduce que los que seáis fanáticos de «Creatures» alucinaréis con su segunda parte y que los que no llegasteis a ver ese juego, ahora tenéis una excelente ocasión para probar un concepto distinto de estrategia.

«Creatures 2» incorpora los últimos adelantos en aprendizaje condicionado, inteligencia artificial y vida artificial, dando lugar a un producto no nuevo, pero sí muy evolucionado.

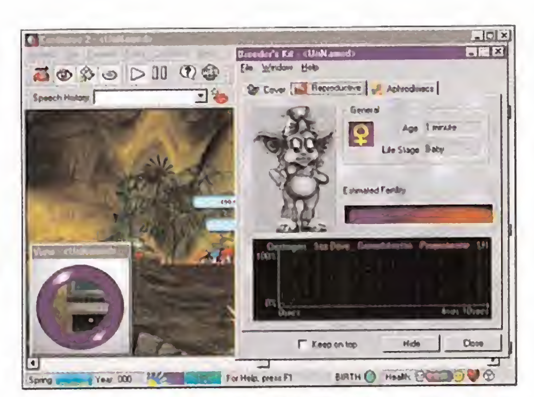
CRIATURAS, NO TAMAGOTCHIS

A aquellos que no conozcáis «Creatures», os vendrá enseguida a la mente la imagen de los tamagotchis. Estáis equivocados, ya que no se trata tan sólo de mascotas que piden comida, juegan y hacen sus necesidades. El mundo de «Creatures 2» es totalmente vivo, poblado de plantas y animales (Norns, Gendrels y Ettins) que nacen, crecen, se reproducen y mueren, creados todos ellos mediante ADN Digital.
¿Y cuál es nuestro cometido? En un principio, la interacción sólo la tendremos con el entorno, el mundo de Albia, en el que podremos coger objetos, accionar mecanismos e introducir objetos nuevos. La interacción con las criaturas animadas que pueblan Albia no es directa, no podemos mover a un norn a donde nosotros queramos. Tenemos que enseñarle a hacer lo

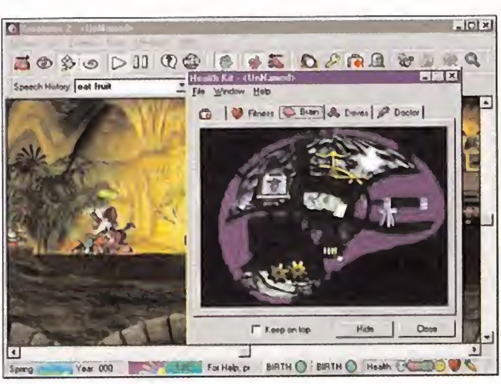
Con respecto a Creatures, las mejoras internas son mucho más significativas que las meramente estéticas.



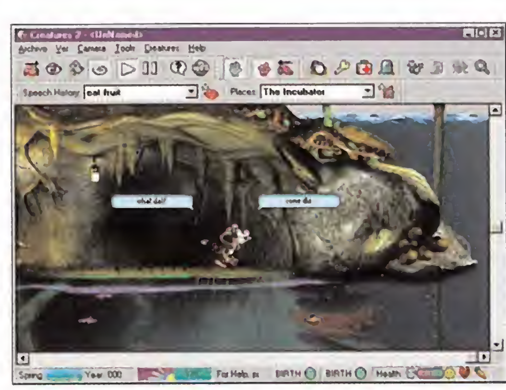
Comenzamos con únicamente seis huevos de norn para incubar, pero no pasa nada si los agotamos, pues el juego permite crear más.



Si queremos que nuestros norns tengan descendencia, tendremos que controlar los periodos de fertilidad de las hembras norn.



El cerebro de los norns esconde la clave de su evolución, pues es el que gestiona todo su aprendizaje, clasificándolo en seis áreas.



La clave para que nuestra relación con los norns sea exitosa está, como en la vida real, en mantener mucho diálogo con ellos.

que nosotros queremos que haga, para que aprenda progresivamente y llegue a pensar por si mismo y consiga comportarse de forma autónoma pero inteligente.
Comenzaremos por enseñarle palabras y acciones básicas (comer, mirar, coger, dormir, empujar, correr, etc.), dejándole que descubra su entorno y los objetos que le rodean. Con el paso del tiempo, crecerá en edad, tamaño y conocimientos, llegándole el momento de poderse reproducir con otros norns para engendrar nuevos norns que heredarán las características genéticas de sus padres. Esta es una de las posibilidades más interesantes de «Creatures 2»: la posibilidad de evolución de los norns hacia una raza más inteligente, más perfecta; o el cruce con las otras razas –Gendrels y Ettins– para dar lugar a nuevos seres mezcla de los anteriores cuando ya hayamos avanzado bastante en el juego.

Cada criatura del juego es única, pues se genera a partir de ADN Digital que permite millones de combinaciones.

«Creatures 2» se presta a multitud de "estrategias", aunque no sea un juego de estrategia tipo. Cada criador puede conseguir el éxito con su propio método con sólo recordar las reglas básicas: alimentación, enseñanza, atención y cuidado. Para ello, el juego pone a nuestro alcance todos los medidores, indicadores y objetos que podemos imaginar. Llegar a saber completamente para qué sirven cada uno de ellos y sacarle el máximo partido es casi tan apasionante como ocuparnos de enseñar a comportarse a los norns.

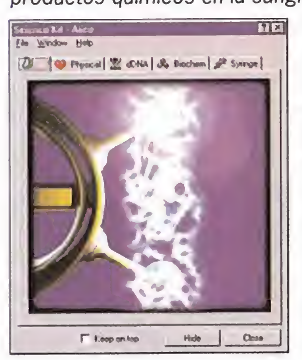
UN MUNDO CAMBIANTE

Albia, el mundo en el que se desarrolla «Creatures 2», ha sufrido una transformación con respecto a la primera parte. No sólo en su aspecto estético –un nuevo mapa mucho más grande y con ecosistemas muy diferentes– que ahora aprovecha las resoluciones en miles de colores, sino también en sus cualidades intrínsecas. El paso del tiempo es más patente, con la noche y el día, y las estaciones con sus distintas condiciones meteorológicas influyendo en nuestros norns. Y también haciéndolo más realista, a lo que contribuyen los efectos físicos de la gravedad, agua, etc. Asimismo se ha aumentado el número de objetos, diversificándose sus funciones y aportando algunos de cualidades más complejas. Los más importantes son los dos ordenadores de aprendizaje: el de acciones y el de sensaciones.
El interfaz con el mundo de Albia sigue dependiendo en exceso de los menús y de las excesivas ventanas. El método de gestión de

Las herramientas del criador



Además de nuestra habilidad como educadores y nuestra paciencia como padres, para sacar adelante a nuestros norns, necesitaremos una serie de herramientas que nos proporciona el juego. Con ellas podremos cuidar de su salud (con el Kit Médico), favorecer su reproducción (con el Kit del Criador), controlar sus necesidades con alarmas (con el Kit de Observación), o registrarlos como de nuestra propiedad (con el Kit del Propietario).
Estas herramientas ya estaban en «Creatures», aunque han sido reprogramadas para hacerlas más potentes, mientras que en esta segunda parte aparecen tres nuevas, que dotan al juego de un nuevo sentido estratégico. La primera de ellas, Kit de Ecología, no es para controlar a los norns, sino al entorno, ya que ahora es cambiante y nos interesará conocer la temperatura, condiciones atmosféricas, humedad sobre mapas de Albia. A las otras dos herramientas no tenemos acceso desde el primer momento en el juego, sino que se nos otorgarán cuando encontremos unos objetos especiales. Ambas son herramientas avanzadas, que dan una idea del nivel de mejora que ha sufrido el engine de Vida Artificial de «Creatures», y que nos otorgarán control sobre aspectos hasta ahora inéditos de los norns. El Kit Científico nos mostrará los niveles de productos químicos en la sangre de la criatura, además de permitirnos inyectarle otros para mejorar su salud y cambiar el código genético de sus descendientes. Y con el Kit Neurocientífico monitorizaremos el avanzado cerebro de los norns, centro neurálgico de todas sus actividades y aprendizajes, pudiendo cambiar su comportamiento.




Si nuestro Norn se pone enfermo, podremos echar mano del maletín de primeros auxilios para tratar su mal de forma eficaz.


En la incubadora podemos acelerar el proceso de evolución del huevo, algo muy eficaz durante los primeros compases de la partida.


Este monitor de cristal líquido verde hará las veces de profesor de lengua pues enseñará al Norn recién nacido lo más básico del idioma.

ventanas de «Creatures» no ha mejorado, y eso que ahora hay más datos que mostrar, por lo que una resolución elevada (a partir de 800x600) es imprescindible para jugar cómodo y monitorizar a varios norns a la vez. Los desplazamientos de pantalla, aunque un poco más suaves, siguen sin optimizarse, como el control del puntero, difícil cuando hay que discriminar entre varios objetos.

Como forma de comunicación con nuestras criaturas, el puntero ahora cuenta con características que permiten ocultarlo y utilizarlo para empujar. Además, incorpora ayudas (un ángel y un demonio) para que no nos equivoquemos cuando queramos premiar o castigar a nuestros norns, cosa frecuente en «Creatures».

Otro punto a favor de la buena comunicación con el juego es que está traducido, lo que logrará que podamos llamar a los objetos por su nombre y hablar a los norns en nuestro idioma.

La respuesta de los norns a nuestras acciones será más gratificante, pues sus expresiones de cara son mucho más expresivas y naturales, cambiantes según el estado de ánimo (indicado también por unos pequeños iconos en la parte inferior). Además, y gracias a los efectos de sonido posicionales empleados, podremos saber en todo momento en que parte del mapa está cada norn por la dirección de donde nos vienen su constantes sonidos.

UN PASO ADELANTE

Esto no va a quedar así. «Creatures 2» es sólo una continuación natural de un fenómeno que está dando sus primeros balbuceos. Es seguro que en el futuro (¿quién sabe cuántos años?) dispondremos de mascotas vivas artificialmente dentro de nuestro ordenador mucho más evolucionadas. Por ahora nos tendremos que limitar a disfrutar de nuestros norns. No es tarea fácil, pues aunque «Creatures 2» no es difícil de jugar, en ocasiones es ingrato y no pone las cosas fáciles. El nivel de dificultad no se puede graduar, y nuestras acciones siempre tienen una respuesta, la que esperamos o algo totalmente inesperado: como la vida misma. «Creatures 2» es algo imprevisible, que se debe jugar con la mira puesta en lo que es: un proceso de enseñanza y depuración de cualidades en unos seres no reales pero que se comportan como si lo fueran.

Si pretendemos satisfacción inmediata en la primera media hora de juego, fracasaremos. «Creatures 2» necesita de muchas horas, paciencia, dedicación, y sobre todo ilusión. Mucha ilusión. Recordad que no se es padre o madre todos los días, y que los norns están tan vivos como vuestro perro o vuestro gato, pero que además pueden pensar. Aunque no os lo creáis.

C.S.G.

¿Cuál es el límite?

No nos haríamos esta pregunta si, después de jugar a «Creatures» y «Creatures 2», no hubiésemos visto el enorme potencial que encierran estos dos juegos. Como muestra decir que, en Internet, hay numerosos sitios dedicados a ellos en los que los fanáticos de todo el mundo se intercambian objetos para introducir en Albia, y los norns y otras criaturas de su creación. Cuando sucede algo así, un juego deja de serlo y se convierte en fenómeno, más aún teniendo en cuenta lo en serio que se toman algunos jugadores la crianza de estos seres virtuales.

«Creatures 2» tiene un potencial que lo lleva más allá del simple entretenimiento pasajero de unos meses. Puede convertirse en uno de los desafíos más importantes con los que te hayas enfrentado lúdicamente hablando. Pero también puede ser un suplicio insoportable si tus norns no te hacen caso, se ponen enfermos sin que puedas averiguar la causa, o por mucho que los cruzas no consigues criar norns más evolucionados.

La posibilidad de cruzarlos con Gendrels y Ettins, mezclando su código genético mediante el combinador de genes, que deberás descubrir en el juego, abre horizontes desconocidos en «Creatures». No hay que olvidar que estas dos razas son diametralmente opuestas a los norns: los Gendrels son repugnantes y violentos, y los Ettins son muy inteligentes y trabajadores. En «Creatures 2» más que en ningún otro juego, no sabes con lo que te vas a encontrar o hasta dónde puedes llegar. Es como la vida misma, aunque a simple vista no se trasluzca la tecnología oculta que atesora.

TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 82**

El desafío de mejorar las 3 razas y crear otras nuevas es el principal aliciente del juego. El número de norns en juego simultáneamente ha aumentado, pero no lo han hecho las facilidades del interfaz para controlarlos a todos. Las posibilidades del juego son ilimitadas, al igual que su dificultad.

PUNTUACIÓN TOTAL



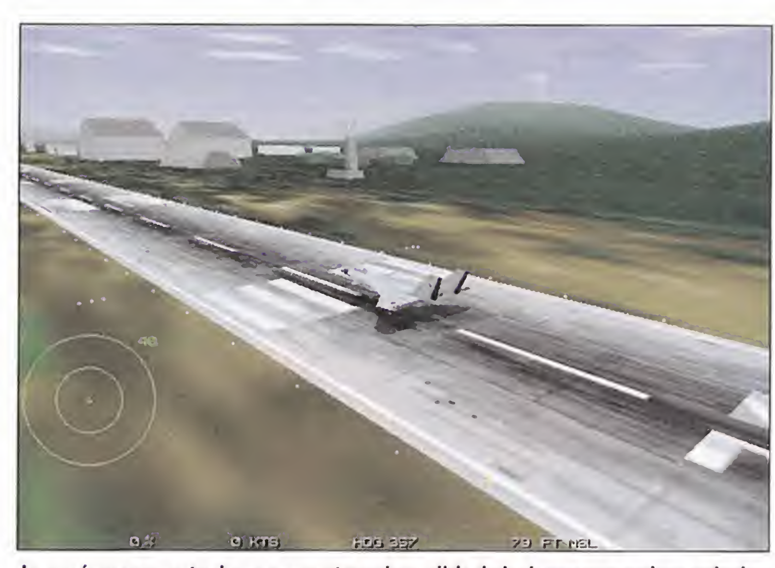
Jetfighter: Full Burn

Un clásico en sus últimas versiones

Como ya comentamos en su día en una preview, «Jetfighter Full Burn» es una continuación de la exitosa saga Jetfighter. Y esa base tan contundente es lo que convierte a este simulador de vuelo en una pieza a tener en cuenta y ser considerada, y a la vez hace que «Jetfighter Full Burn» se quede de antemano obsoleto frente a las últimas novedades del mercado, y en algunos casos, frente a otros simuladores no tan novedosos.







Las cámaras exteriores muestran la calidad de los escenarios y de los aviones, gracias a que los gráficos utilizan la tecnología aceleradora 3D

TAKE 2
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR



Este simulador ha sido creado para disfrutar a tope de su modo de campaña. Aunque por supuesto también tiene un modo de misiones sueltas, y otro de vuelo libre. Pero al estudiar en profundidad la campaña, está claro que la única opción a destacar en este juego es ésta.
Similar a la historia del «EF2000», en el año 2.006, el gobierno secesionista de Rusia, ataca Noruega para poder aprovechar los recursos naturales de dicho país. En este hermoso escenario, con fiordos, acantilados y montañas nevadas, podremos pilotar tres aviones, dos de ellos del lado occidental, el F/A 18 o el ya repetido –y hasta aburrido– F-22. Por el lado de los rusos –hacía tiempo que no se contemplaba un detalle así en un simulador moderno– podremos volar su arma más novedosa: el Mig-42. Así pués, podremos tomar parte en la batalla como el Teniente Tom Jenkins o como el Teniente Coronel Alexiei Sokolov. No hemos visto la posibilidad de poder implementar nuestros propios nombres y códigos, algo triste que evita poder personalizar nuestros éxitos y fracasos.
Una vez comenzamos la campaña, comprobamos que está construida alrededor de una historia representada por vídeo –algo parecido a «Top Gun» o «Strike Commander»–. Asistiremos a reuniones de altos mandos, informativos televisivos y arengas del mismísimo Presidente. Una vez nos enfrascamos en la tarea, y la campaña va avanzando, la dificultad es cada vez mayor.

AVIÓNICA, MODO DE VUELO Y FIDELIDAD

El simulador está restringido a los tres aviones ya comentados, así como el armamento a utilizar es el específico de cada avión. Pero algo irritante es que la estiba de armas de cada avión no es

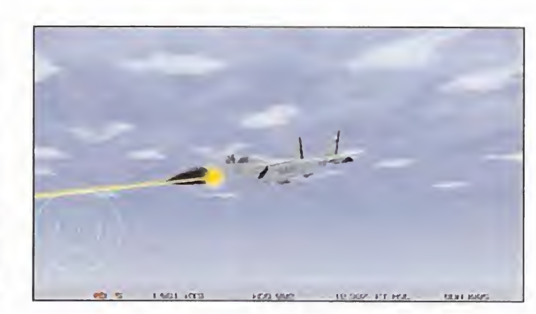
El argumento del juego es similar al del clásico y conocido por todos «EF 2000»



del todo manejable. Es decir, hay una serie de patrones de armamento preseleccionados, y sólo se pueden hacer ligeras modificaciones, teniendo que cargar muchas veces con armamento que no deseamos.
La navegación y la localización de blancos está bien lograda, y en mayor o menor medida, dependiendo de la pericia y los años de cada uno, se realiza sin complicaciones. Es más, si las distancias son largas, y no hay estorbos por medio, entonces el compresor de tiempo soluciona bastante el abu-







rrimiento para aquellos que volar suavemente, usando todos los aparatos de navegación sea un aburrimiento.
El combate, la acción en el aire, está logrado y es sólido, consiguiendo un ambiente de nerviosismo, máxima atención y estrés. En general, la sensación de encontrarse en medio del "fregao" es buena. El radar y los elementos de navegación son precisos en la información, y simples en su manejo (muy similares al «EF2000», pero aún más intuitivos).
Cazar a un enemigo en el radar no es excesivamente difícil –en ocasiones se cazan ellos solos– pero conseguir un impacto a través de contramedidas, y maniobras defensivas es ciertamente complicado, dándole así a la batalla un aire de incertidumbre en el resultado final. Incluso, el estar en un combate a cara de perro, atacar

El comportamiento de los aviones controlados por el PC es correcto, gracias al nuevo sistema de IA

un objetivo de tierra, y en esos momentos perder la instrumentación de abordo por impactos de bala, convierte el resto de la historia, en otra "historia" de dificultades para volver, para ocultarse, para escabullirse, para aterrizar, etc. Incluso se puede mascar la tensión cuando tenemos que aterrizar uno de estos pájaros en el portaaviones, de noche y con el mar revuelto... francamente uno de los retos más intersantes de este simulador.
El comportamiento de los demás aviones del escenario es correcto, y su inteligencia artificial está acorde con lo demás, de tal manera que los wingmen, no hacen tonterías y tampoco perdonan que las hagamos nosotros, aunque sería mucho afirmar que son unos ases de la aviación.
A modo de resumen debemos destacar que nos encontramos ante un simulador que es realista en su justa medida, con dosis adecuadas y concretas de emoción y nerviosismo, con situaciones determinadas donde la sensación de estar ahí son claras y con representación justa de la dificultad de usar e interpretar tecnología moderna, pero sin necesidad de tener que recurrir a libros de ingeniería aeronáutica.

GRÁFICOS, SONIDOS, Y DEMÁS FAMILIARES

En esta ocasión, los gráficos y el sonido, no son tan buenos como estamos acostumbrados, y no por eso vamos a olvidarlos. «Jetfighter Full Burn» está bastante anticuado en este aspecto.
Sus gráficos no van más allá de su hermano mayor «Jetfighter III Platinum Edition». Es decir, unos gráficos buenos, bien resueltos y aceptables en líneas generales, pero que al ser comparados con los del Jane's «F15», «Longbow 2», «Su 27 Flanker 2.0», o los del «F22 ADF»,se quedan completamente obsoletos. Incluso a pesar del soporte para tarjetas 3D (Voodoo y Rush). Y es que los gráficos nos recuerdan contundemente a los simuladores de vuelo de hace 2 años, donde los terrenos están detalladamente representados y bien texturados, pero el abuso de los polígonos burdos hace que se comparen inevitablemente con los nuevos reyes de la simulación.
Gracias a las tarjetas 3D, podremos disfrutar de efectos de luces, de humo transparente, de niebla y explosiones realistas, y de detalles que sin el aporte de este hardware convierten al simulador en obsoleto definitivamente. En cambio el cockpit en modo virtual, está demasiado difuminado, o borroso, o falto de detalle, en fin, no es útil porque la información es casi ilegible.
¡Ah!, por cierto, falta decir algo del sonido, si bien no destaca por sus excelencias, también es verdad que aporta todo lo necesario y ambienta lo suficiente.

Guillermo "SHARKY" Cárcer



Aunque el programa contiene las dosis de realismo justas, hay determinadas situaciones donde la tensión aumenta en pocos minutos.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 85**

Fácil de manejar, completo en el modo de simulación, y con una campaña adictiva y sin complicaciones. Es todo lo que los grandes puristas de la simulación de combate aéreo vivieron hace dos o tres años, sin ninguna novedad incluida.

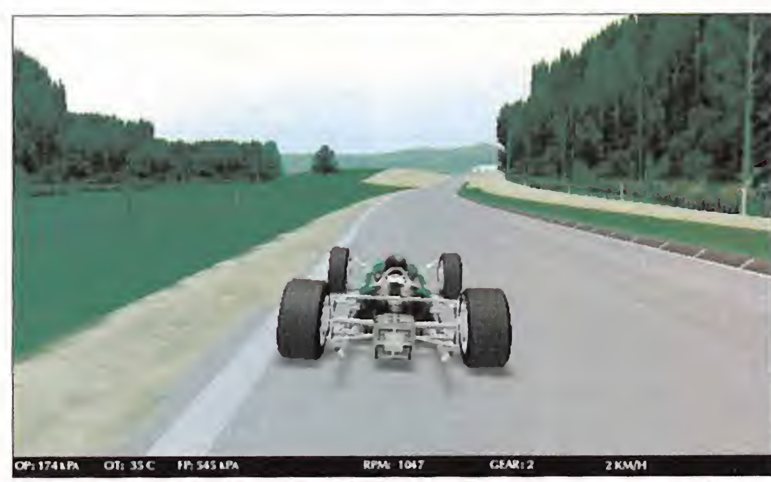


PUNTUACIÓN TOTAL

Grand Prix Legends

Cuando los valientes dominaban la F1

Campeonato del mundo de automovilismo de 1967. Un año inolvidable con la lucha entre las escuderías Ferrari, Lotus y Brabham, que finalmente obtiene el título de la mano de Denny Hulme. Máquinas de 400 caballos de potencia con aerodinámica de "tubo" absolutamente indomesticables. ¿Qué más puede pedir un amante de la F1? Papyrus nos ofrece la magnífica oportunidad de experimentar la conducción de estos inolvidables monoplazas con una genial reproducción de su temperamento y con todas las características históricas de la competición en aquella época.



La configuración del monoplaza no es tan compleja como en un Fórmula 1 actual, pero la ausencia de telemetría nos obliga a perder mucho tiempo en las pruebas.

SIERRA SPORTS/PAPYRUS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

Estamos ante una de esas oportunidades donde hay que quitarse el sombrero ante los milagros de la informática. Y esta vez no hablamos de portento técnico, ni de algo nunca visto. Se trata de un viaje al pasado para volver a los tiempos en los que la categoría reina del automovilismo se regía más por la destreza de los pilotos que por la potencia de los monoplazas. Algunos dicen que fueron los mejores tiempos, otros prefieren los de ahora. Pero no hay porqué discutir, simplemente son épocas distintas. Ahora podréis comprobar cuál os gusta más desde el punto de vista de un piloto. Ya sabéis cómo se las gasta un Fórmula 1 de la actualidad, con «Grand Prix Legends» descubriréis que el Ferrari 312, el Lotus 49 o el Repco-Brabham BT24 eran patinetes con cuatro ruedas y más de 400 caballos. Si conseguís la proeza de pilotar decentemente una de estas máquinas, crecerá vuestra admiración por Graham Hill, Jim Clark y demás ases del volante que se jugaban la vida a cada segundo.

NO FRENAN

Papyrus vuelve a sorprendernos con la valentía de sus programas. Si hace unos años nos llevaba a la Fórmula Indy a pesar del escaso seguimiento de esta categoría en Europa, ahora se arriesga todavía más con este simulador de la Fórmula 1 en 1967. No hay compañías con este espíritu de anteponer la originalidad y valor histórico al éxito comercial. Porque nos tememos que «Grand Prix Legends» es sobre todo para los más adeptos a la Fórmula 1. La dificultad del pilotaje al ponerse al volante de monoplazas de 12 cilindros con la tecnología del Seat 600 es el mayor desafío al que pueden enfrentarse los aficionados al género. La primera "aventura" con un monoplaza será una pesadilla hasta para los que se creen capaces de controlar cualquier cosa sobre ruedas. La dirección es lenta y pesada, frena menos que un utilitario de hoy en día y su inestabilidad nos obligará a estar moviendo el volante continuamente. El excesivo peso de la carrocería, los precarios sistemas de frenado y di-



Los modelos poligonales de los monoplazas son reproducciones a escala de los originales. Hasta los coleccionistas aprobarán su rigor histórico.





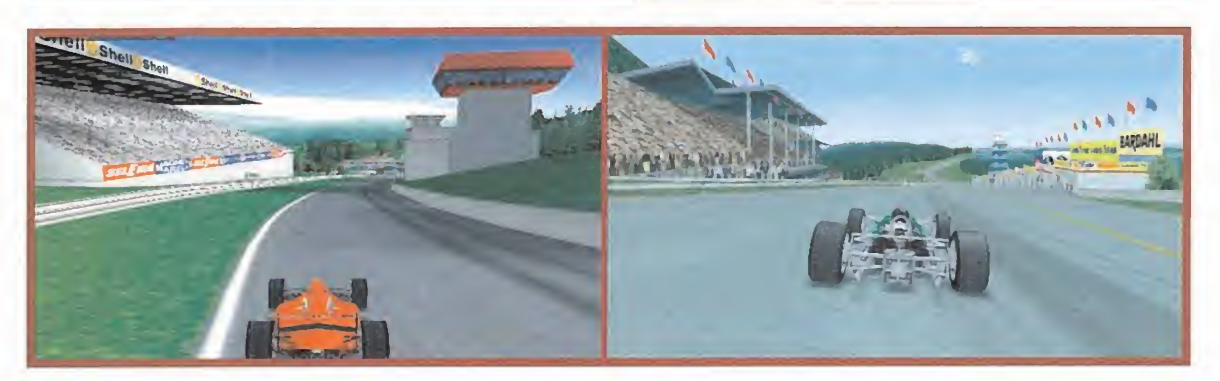
rección y una estructura aerodinámica más propia de un avión que de un coche, nos mantendrán con todos los sentidos puestos en una conducción que sorprenderá a todo el mundo.
Simular la dinámica de los monoplazas ha sido el objetivo número uno de los creadores del programa. Con la recopilación de estudios, datos y experiencias, han programado un modelo matemático de gran precisión para controlar los movimientos de estos "carros de bolos". Cuando tras cientos de horas de entrenamientos por fin nos entendemos con estos monoplazas salvajes, se disfruta de un pilotaje "racing" tremendamente divertido y electrizante.

Una oportunidad irresistible de demostrar nuestra capacidad de pilotaje

CONDUCCIÓN SALVAJE

Hay cinco niveles de dificultad con ayudas en la frenada y la aceleración, y asistencia para recuperar la dirección correcta tras un trompo. Empezar por el nivel de novato será casi obligado en todos los casos, especialmente si tenéis volante y pedales como dispositivo de control. Como podréis imaginar al tratarse de un simulador, la configuración del monoplaza es fundamental de cara a las vueltas de clasificación y para la carrera. La presión de los neumáticos, las suspensiones, el ángulo de giro de la dirección, el reparto de frenada y la cantidad de combustible son los reglajes más importantes. Y no hay telemetría para estudiar los resultados, la única opción es dar miles de vueltas y probar todas las soluciones.
El muy permisivo reglamento de la época nos permite hacer todo tipo de diabluras para adelantar o para cerrar la puerta. Se ha trasladado toda la intensidad y riesgo que caracterizaban las carreras de aquella época. Hasta las rectas sin oposición son peligrosas, y tendremos que emplear los cincos sentidos más allá del 100% para no sufrir los numerosos accidentes que solían producirse por el espíritu combativo de los pilotos y las características de los vehículos. Si por desgracia se da el caso –y seguro que se dará– de vernos involucrados en un incidente, sólo nos queda soltar el volante y disfrutar con los grandiosos efectos visuales que convierten cualquier toque en una catástrofe de proporciones que no podemos ni describir.
Los gráficos de «Grand Prix Legends» evidencian que el origen de su engine es «Indy Car Racing». Aunque se ha introducido la aceleración con hardware 3Dfx y Rendition Verité, las posibilidades de

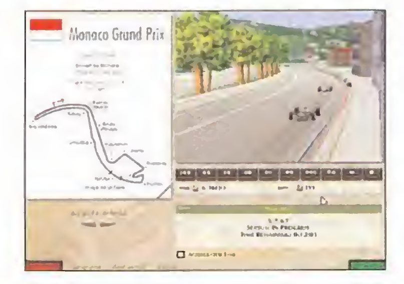
Cuanto hemos cambiado

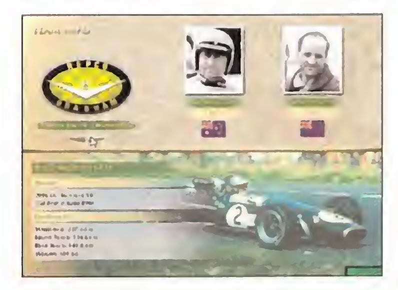


No podíamos resistir la tentación. Una fotografía de la actualidad del «Fórmula 1 Racing Simulation» comparada con una en el mismo punto del circuito de Spa Francorchamps en 1967. Han pasado 30 años y la bajada de Eau Rouge mantiene su mítica trazada, pero los graderíos y los boxes han cambiado bastante. En «Grand Prix Legends» se ha reproducido con total exactitud los circuitos de aquella temporada. Canadá, Nurburgring, Rouen, Silverstone, Spa, Watkins Glen, Zandvoort, Kyalami, México, Mónaco y Monza componen los 11 grandes premios. El escaso agarre del asfalto, el trazado por carreteras públicas, la casi inexistente seguridad sin apenas zonas de escape ni trampas de arena, la pésima señalización, la muy reducida publicidad, y ese aire de que puede cruzarse cualquier cosa en el camino, nos demuestran que salir vivo de un Gran Premio ya era un milagro.





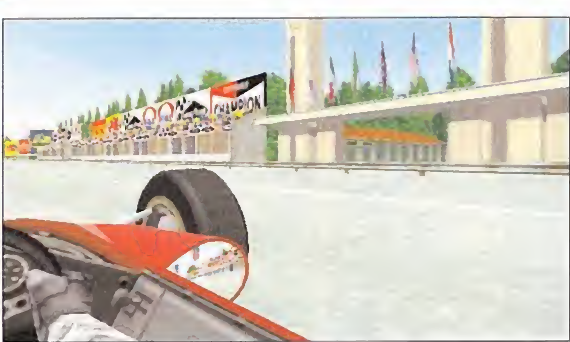




estos chipsets se han desperdiciado. Los filtros de texturas no tienen la calidad a la que estamos acostumbrados y los efectos de luz no son muy realistas. Además, por estar basado en un engine de hace dos años, la mayor parte del peso la lleva el microprocesador, y por ello los requerimientos para situar el detalle y demás efectos a tope son muy elevados. Con un Pentium 166MMX y una aceleradora 3Dfx, hay que reducir la calidad de las texturas y desconectar los reflejos en los retrovisores si queremos una animación por encima de los 30fps. Sólo en un Pentium II a 333 con una Voodoo2 logramos jugar con todo al máximo. La sensación de velocidad sí es bastante realista, y los traqueteos típicos de aquellos monoplazas están muy logrados. Pero no esperéis un gran impacto de velocidad, no se puede pasar de 200km/h y las texturas del asfalto están muy difuminadas.

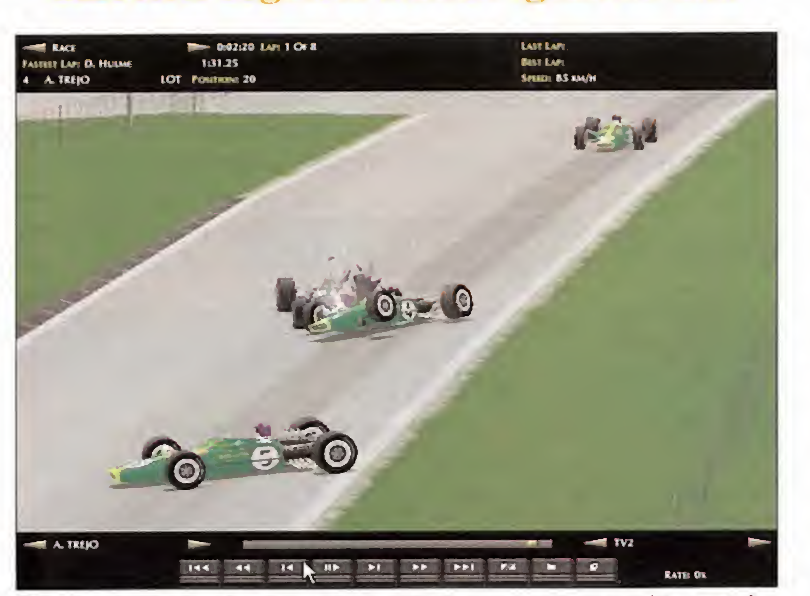
Peligro a las tres





Sí, ya sabemos que esto no es un simulador de vuelo, pero poder girar la cabeza para ver quién está a nuestro lado es bastante novedosa en este género. Siempre tendremos que vigilar los retrovisores, pero ahora ya no podremos decir que echamos del circuito a tal piloto porque estaba en nuestro ángulo muerto y no pudimos verle. Con esta cámara de realidad virtual en el cockpit podremos impedir los adelantamientos por la puerta falsa y nos permitirá optar por una conducción deportiva o pasarnos al juego sucio. Es un complemento perfecto a la perspectiva subjetiva y a la cámara de persecución.

Se podrían mejorar los gráficos, pero la adicción seguiría siendo igual de alta



Las repeticiones muestran a cámara lenta o en avance cuadro a cuadro toda la espectacularidad de los accidentes. Podremos cambiar entre más de diez cámaras y guardar la secuencia.

EL RUIDO DE UN 48V

Si os apasiona el rugido de los motores, os lo vais a pasar en grande con el sonido digitalizado del 32 válvulas del Lotus49, o del mítico V12 del Ferrari 312. El atronador resoplido de estos gigantescos motores, el toque metálico al engranar las marchas y el insoportable chirrido de los frenos harán las delicias de los nostálgicos. Todo en «Grand Prix Legends» entusiasmará a los seguidores del automovilismo. Recupera una parte esencial de la historia de este deporte, y nos reta a enfrentarnos a un pilotaje que depende sólo de nuestra habilidad. Sólo unos gráficos ligeramente desfasados devalúan mínimamente un programa que debería servir de ejemplo al resto de las compañías.

A.T.I



TECNOLOGÍA 65 **ADICCIÓN 86**

Será un clásico del género por recuperar la historia de la Fórmula 1. Los gráficos son buenos, pero no aprovechan la potencia de las aceleradoras 3D. Las partidas multijugador en red, por módem o en conexión directa serán una batalla campal.



PUNTUACIÓN TOTAL



89

BANJO - KAZOOIE NINTENDO 64

En este divertido programa tenéis que hacer lo siguiente para conseguir 200 huevos:
Encontrad el primer libro de hechizos cerca del puzzle de Freezezy Peak. Necesitaréis romper la roca que hay en el camino a la izquierda del puzzle. Después, id a través del agujero que hay a continuación y hasta la habitación del puzzle Banjokazooie en Treasure Trove Cove e introducid el código Blueeggs, consiguiendo así 200 huevos.

Los Bonus de las Botellas:
Tras superar Treasure Trove Cove, volver a la casa de Banjo, fuera de la cueva de Gruntilda. Una vez en el interior de la misma, mirar las botellas que hay cerca de la pintura de Mole y accederéis a un juego secreto en el que tendremos que solucionar unos puzzles de dificultad creciente.
Cada vez que hayáis resuelto uno, ir de nuevo a Treasure Trove Cove, drenad el agua que hay alrededor del castillo y entrar, consiguiendo así uno de los siguientes códigos:
Primer puzzle:
BOTTLESBONUSONE - Banjo aparece con una cabeza enorme.
Segundo puzzle:
BOTTLESBONUSTWO - Banjo con los pies y las manos enormes.
Tercer puzzle:
BOTTLESBONUSTHREE - Kazooie aparece con una cabeza enorme.
Cuarto puzzle:
BOTTLESBONUSFOUR - Banjo aparece con un cuerpo enorme y una cabeza diminuta.
Quinto puzzle:
BOTTLESBONUSFIVE - Banjo con un cuerpo enorme, una cabeza diminuta y manos y pies gigantes.
Sexto puzzle:
BIGBOTTLESBONUS - Tanto Banjo, como Kazooie aparecen con unas dimensiones desmesuradas.
Séptimo puzzle:
WISHYWASHYBANJO - Convierte a Banjo en una lavadora, conservando, eso sí, todas sus habilidades.

Para entrar en la primera mazmorra de Cheato, id hacia Bubblegloop Swamp y encontrad la cabaña de Mumbo. Este os transformará en un cocodrilo, con lo que ahora deberéis salir de Bubble Gloop Swamp y entrar en la mazmorra de Gruntilda. Ahora dirigíos a la parte trasera de la entrada hacia Bubble Gloop Swamp. Si lo conseguís, habréis encontrado el libro de hechizos Cheato.
Para conseguir una vida extra en la casa de Banjo, realizar un salto mortal vertical ayudados por Kazooie, para caer así en la parte superior de la chimenea. A continuación, habrá que saltar de nuevo, lo más alto posible, para tocar la estatua dorada de Banjo. El resultado será la vida extra prometida.
Un truco para que los saltos sean más largos es presionar el botón de ataque justo cuando estéis en el punto álgido del bote. Esto hará que mientras que Kazooie ataca con su pico, el movimiento horizontal os permita llegar más lejos.
Cantidades de plumas rojas: en el nivel Treasure Trove Cove hay una de estas plumas en la práctica totalidad de las copas de los árboles, por lo que si escaláis todos, conseguiréis una cantidad respetable.
Id al nivel Mad Monster Mansion. Transformaros en calabaza y dirigíos a la plataforma en la que está Gruntilda. Pasad a través del pequeño agujero y allí encontraréis el libro de hechizos rojo. Con él, id hacia el puzzle Banjokazooie en Treasure Trove Cove e introducid Redfeathers, con lo que conseguiréis 100 plumas.
Hay tres tipos de calderos repartidos por el mundo de Banjo Kazooie. Con ellos podéis teletransportaros a diferentes puntos, con la consiguiente reducción de tiempo para llegar a los sitios.





Morado: *El primero de ellos lo encontraréis en un pasaje dentro del área Treasure Trove Cove. El segundo está justo antes de entrar en Freezeezy Peak, justo en donde está una cabeza enorme de la bruja, detrás de una tela de araña. Usad huevos para destruir la tela de araña.*
Azul: *El primero está en las cercanías del segundo caldero morado. Id a la parte superior del camino en espiral, y destruid otra tela de araña que hay. El segundo está en las cercanías de la entrada a Rusty Bucket Bay, justo en la parte superior de un montón de cajas agrupadas.*
Rojo: *El primero está en el interior de un tubo, justo debajo del pasaje que lleva a Clanker's Cavern. El segundo caldero está en la parte inferior de la colina que lleva a Click Clock Wood. Hay dos caminos de entrada que están casi tapados por el césped.*
El libro de hechizos blanco está detrás de la entrada a Bubblegloop Swamp, donde está el puzzle para Freezeezy Peak. Para conseguirlo debéis hacer que Mumbo Jumbo, que se encuentra en el interior del nivel Bubblegloop Swamp, os transforme en cocodrilo, ir por el interior del tubo de madera, subir una colina, y por último atravesar un tubo cubierto de nieve.

ADIDAS POWER SOCCER

PLAYSTATION

En este divertido juego de Acclaim conseguiréis lo siguiente.
Con la posesión del balón:
- Predator Shot: X + Triángulo.
- Speed Burst: Cuadrado + X.
- Rainbow Flick:
Triángulo + Círculo.

Sin la posesión del balón:
- Patada de kung-fu: X + Círculo.
- Tirón de camiseta:
Triángulo + Círculo.
- Juego peligroso:
Círculo + Cuadrado.

Para conseguir comentarios femeninos, ir a la pantalla de opciones durante un partido. A continuación, acceder a las opciones de audio, seleccionar la de comentarios y presionar conjuntamente Cuadrado + Círculo. Si el truco ha funcionado, podréis elegir entre los idiomas francés, alemán e inglés.
En la pantalla de selección de jugador, presionad L2, R2, Cuadrado y X simultáneamente durante varias veces, hasta que el nombre del equipo se cambie por Dream Team.






La revista mensual para mentes inquietas
¿Cómo está cambiando nuestra vida la cultura americana?
Quo
en octubre
¿Cómo será la ropa del futuro?
¿Cuáles son los alimentos más efectivos para prevenir enfermedades?
¿Qué técnicas usan los hipermercados para vender más?
¿Existe el racismo?
SÓLO 350 Ptas.
Ya en tu kiosco
BBC ENGLISH
Y, además, el CD ROM nº 1 del curso de inglés de la BBC, por sólo 645 ptas. más (compra opcional).
www.hachette.es/quo
BOUTIQUE CREATIVA

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.** MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

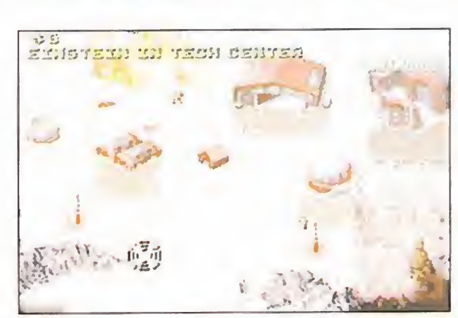
COMMAND & CONQUER RED ALERT

PLAYSTATION

Estos son los passwords para todos los niveles de los soviéticos:

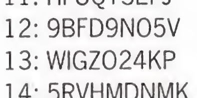
2: VMBWOQ284
3: XN37MCCSO
4: LHO6FZZQL
5: BUVV20LFF
6: AVYQ10YA8
7: LZRJTMQAN
8: YQX4C9GFH
9: 1QESO8LEO
10: RKPOUOXJA
11: CDLKYL7Q4
12: 8T5GGDK25
13: X5CDEOKN8





Estos son los códigos para todos los niveles de los aliados:

2: T3TKSTDX8
3: U49AK771Y
4: X63DLE4AO
5: NI2ONWYOC
6: NJNPS5AMP
7: 7AOCDYR72
8: NJA9IR4TS
9: X5DR3BX42
10: 9T6WNNU2Y
11: HFUQT3EFJ
12: 9BFD9NO5V
13: WIGZO24KP
14: 5RVHMDNMK
15: XN3PGMNLY





STREETS OF SIM CITY

PC CD

Con estos códigos conseguiréis diferentes ayudas para este simpático juego. Para usarlos deberéis presionar previamente CTRL + ALT + X:



IM BACK: Repara todos los daños del vehículo.
LOCK AND LOAD: Munición al máximo.
MR FABULOUS: Hace invulnerable al jugador.
SAMPO: 999.999 dólares.
BEEFCAKE BEEFCAKE: Todas las armas.
MOON: Emula la gravedad de la Luna.
MARS: Emula la gravedad de Marte.
EARTH: Devuelve la gravedad normal.
JUPITER: Emula la gravedad de Júpiter.

DEATHTRAP DUNGEON

PC CD



Durante el transcurso de la partida para obtener las siguientes ventajas debéis teclear:
ELVIS: Salud ilimitada.
HELP: Pausa la acción.

COLIN MCRAE RALLY

PLAYSTATION

Para poder disfrutar de los trucos de este apasionante juego, introducid como nombre los siguientes códigos:



PEASOUPER: Para participar en todos los circuitos accesibles en condiciones de niebla.
BUTTONBASH: Para activar el modo de pedal. Presionando X y círculo alternativamente podréis mover el coche.
HELIUMNICK: Para que la voz del copiloto sea tremendamente aguda.
DIRECTORCUT: Para ver la repetición en el modo de transición.
KITCAR: Para activar el modo turbo. Presionando el botón de select cuando la barra está verde, el coche alcanzará velocidades increíbles.
MOREOOMPH: Para doblar la potencia del vehículo.
FORKLIFT: Para que vuestro coche tenga tracción trasera.
BLANCMANGE: Para hacer que vuestro coche tiemble.
TROLLEY: Para que vuestro coche tenga tracción a las cuatro ruedas.
Podréis conseguir un nuevo coche si ganáis la carrera súper especial en Grecia. Éste es un Ford MK II 160hp



Emuladores

Los emuladores son unos pequeños programas que nos permiten visionar en nuestro ordenador juegos que en un principio aparecieron para otra plataforma. De un tiempo a esta parte, el "boom" provocado por este nuevo movimiento informático se ha disparado de tal manera que ya no hay prácticamente nadie que desconozca emuladores como M.A.M.E. o Callus. Es precisamente de éstos y de algunos más de los que va a tratar este reportaje.



La panacea de los nostálgicos



Hará cosa de un año, más o menos, podíamos encontrar en Internet programas freeware que nos permitían disfrutar en nuestro PC o Macintosh de auténticas reliquias de la historia de los videojuegos. Hablamos de juegos para Spectrum, Amstrad 464 o Commodore 64 que resurgían con dos ventajas claras: por un lado la carencia de coste y por otro la rapidez... ¿os podéis imaginar a la velocidad que cargan 48 k. en un PC?

Algunos de los redactores de Micromanía, que llevamos muchos años en el ajo de la informática, logramos, en pocos días, juntar una colección de juegos que, hará cosa de diez años, habrían ocupado toda nuestra habitación a base de cintas, suponiendo, además, un gasto monetario enorme.

Y llegamos así a los tiempos actuales en los que podemos encontrar emuladores mucho más complejos y con posibilidades que distan infinito de los comentados. Ahora se pueden conseguir proezas como emular máquinas arcade, videoconsolas del calibre de Playstation, Mega Drive, Super Nintendo o Saturn e incluso sistemas operativos propios de otros ordenadores, como los de los ya extintos Amiga o Atari.

M.A.M.E. ¿el emulador más completo?

A nadie le agrada la idea de gastarse dinero , y mucho menos en algo que puede conseguir de forma gratuita. Hay varios caminos para conseguir algunos de esos juegos que tan buenos ratos nos hicieron pasar de pequeños, pero ninguno es tan beneficioso para nuestro bolsillo, como el de los emuladores. M.A.M.E. ha sido el programa emulador que más éxito y aceptación ha tenido entre el público aficionado, por sus enormes posibilidades y por el escaso espacio de disco duro que ocupa, algo más de un 1 Mb, más una cantidad que oscila desde los 100 k., hasta los 7 Mb. por juego, según su complejidad.

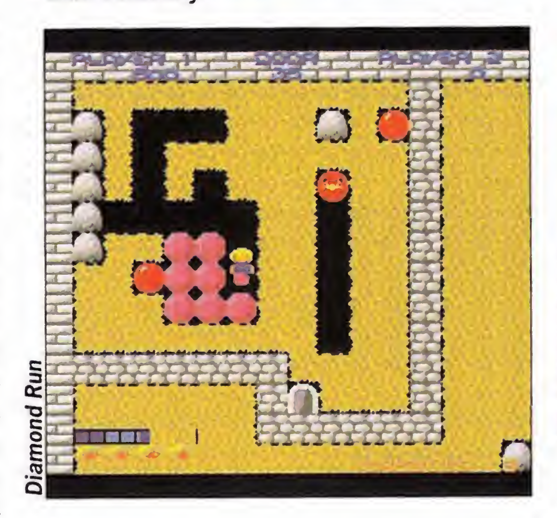
¡Imaginaos tener en vuestro disco duro cerca de 600 máquinas recreativas de todos los tiempos, y poder echar todas las partidas que queráis al precio de 0 ptas!



Blue´s Journey



Alien Syndrome


Diamond Run



Bionic Commando

Esta máquina recreativa, dado su éxito, contó con varias versiones para ordenador.

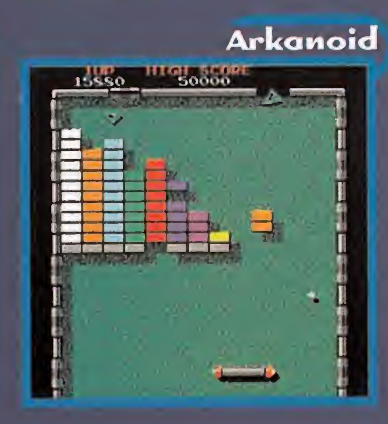
Algunos dirán que es una exageración pero lo cierto es que es una verdad como un puño. Ahora, al ver en acción uno de los juegos que emula M.A.M.E. y ver la fidelidad conseguida, casi te da rabia haberte gastado ese dineral en la máquina que había en el bar de la esquina y en la que nunca conseguías superar la maldita segunda fase, lo que te obligaba a meter por la ranura otra moneda de cinco duros, cuando no era más si la máquina era de una época más actual.

LOS MÁS SOBRESALIENTES DE M.A.M.E

Bombjack



Arkanoid



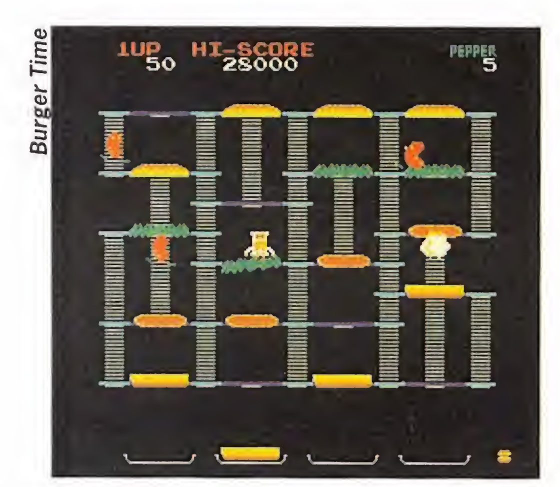
Bagman



1942

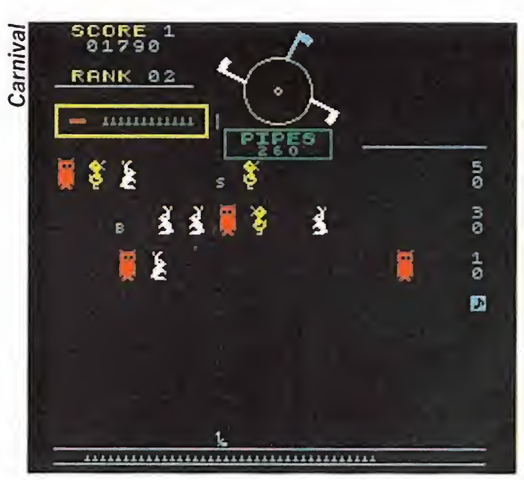


Burger Time



Las máquinas antiguas tenían una temática simple. En esta había que montar hamburguesas.

Carnival



A principios de los 80, los gráficos pasaban a un segundo plano en favor de la jugabilidad.

Choplifter



«Choplifter» tuvo una gran aceptación entre el público general, gracias a su frenético desarrollo.

El inventor de M.A.M.E. se llama Nicola Salmoria

Para conseguir jugar con M.A.M.E. son necesarias dos cosas. La primera, tener el programa emulador, y la segunda, disponer de las rom's de aquel juego al que queramos echar unas partidas. ¿Qué son las rom's? Pues ni más ni menos que los chips que había en las placas de las máquinas recreativas, traducidos a software, de forma que siguen transmitiendo la misma información, pero de una manera asimilable por el ordenador.

En este punto conviene aclarar una serie de reglas existentes a la hora de tener M.A.M.E.:

•1. El emulador únicamente puede ser usado para consumo propio.

•2. Como programa freeware que es, usarlo con fines lucrativos será ilegal.

•3. Ofrecer en una misma página web el programa emulador y las rom's de los juegos, incurrirá en delito.

•4. No así incurrirá en delito, si se ofrece uno de los servicios y para el otro se presentan links a otras páginas que lo tengan.

¿Dónde puedo conseguir M.A.M.E.?

Al principio solamente podíamos contar con la página oficial de M.A.M.E., pero tras su éxito, la difusión del mismo ha sido enorme y si ahora ponemos en cualquier buscador de Internet la palabra "mame" podemos encontrarnos con miles de lugares al respecto. Al final del artículo os ofrecemos una relación de los sitios más destacables –ya sea por su contenido, su perfecta estructuración o su velocidad de acceso– de cuantos se pueden encontrar en la red de redes.

¿Qué necesito para utilizar M.A.M.E.?

M.A.M.E. se ha hecho para cuatro plataformas: PC, Macintosh, Amiga y UNIX. En el caso de la versión de PC, que es la que verdaderamente nos interesa, decir que necesitaremos un PC que funcione bajo MS-DOS, pues aunque existe una versión de Windows 95, no está tan actualizada como la primera, de manera que no podríamos ejecutar rom's actuales. Como requerimientos se precisa un Pentium 166 Mhz. si se quiere jugar a los arcades más actuales con una velocidad aceptable, y desde un 486/100 Mhz. para aquellos más antiguos.

¿Cómo funciona M.A.M.E.?

El emulador carece de interfaz interno, pues para facilitar el manejo se ha limitado su uso a una serie de instrucciones que se introducen junto con el ejecutable del emulador.

Dado que M.A.M.E. es aún un programa beta, periódicamente aparecen versiones más modernas, que soportan más juegos y que mejoran la emulación de aquellos que ya soportaba, aunque también puede caber la posibilidad de que empeore sus prestaciones, ►



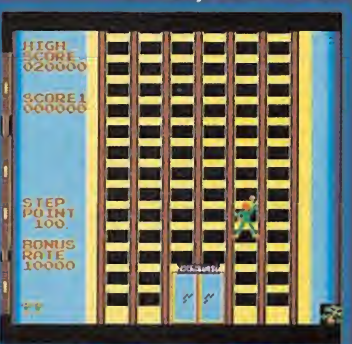
Bubble Bobble



Commando



Crazy Climber



Gun Smoke



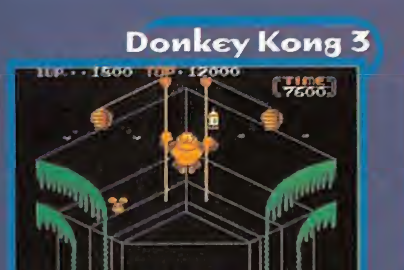


Entrevista con el creador de M.A.M.E.: Nicola Salmoria

Micro Manía: ¿Cuál fue su primera idea a la hora de llevar a cabo el proyecto M.A.M.E.?
Nicolá Salmoria: *La misma que ahora, es decir, realizar un emulador de máquinas recreativas, solo que antes M.A.M.E. era un conjunto de emuladores, siendo ahora uno solo.*
M.M:. ¿Cuánto tiempo tardó en finalizar la primera versión de M.A.M.E.?
N.S.: *Comenzamos su programación en Enero de 1997 y nos llevó cuatro meses finalizar la primera versión.*
M.M.: ¿Cuánta gente trabajó en el proyecto?
N.S.: *(risas) la primera versión la hizo un extenso equipo de una persona, es decir, yo. Ahora somos un equipo y gracias a ello, hemos conseguido perfeccionarlo de forma que ahora soporta más de quinientos juegos.*
M.M.: ¿Dónde consigue las máquinas recreativas o los chips para fabricar las roms?
N.S.: *Dado que todas las máquinas recreativas son propiedad de una empresa, hay que pedirle permiso para poder utilizarlas.*
M.M.: ¿Qué equipos ha utilizado?
N.S.: *Independiéntemente de si es para PC, Amiga, UNIX o Macintosh, la programación base la hacemos sobre PC.*
M.M.: ¿Con qué problemas se ha encontrado para mantener la fidelidad y calidad originales de los arcades?
N.S.: *Ese trabajo ya viene hecho, gracias a que las rom's son un reflejo idéntico de los chips originales. El único problema existente es conseguir que el emulador las acepte.*
M.M.: Además del emulador, ¿Realiza todas las rom's que funcionan con él?
N.S.: *Todas pasan por nuestras manos. La gran mayoría las hacemos nosotros, otras vienen ya hechas por otras personas que quieren aportar su ayuda al proyecto M.A.M.E.*
M.M.: ¿Ha tenido algún problema con las compañías propietarias de las recreativas, como Capcom, Taito o Konami?
N.S.: *Como siempre trabajamos bajo el abrigo de los permisos que esas compañías nos ofrecen, nunca hemos tenido ninguna clase de altercado con ellos.*
M.M.: ¿Conoce otros emuladores? En caso afirmativo ¿Cuál le gusta más?
N.S.: *He visto varios y uno de los que más me ha convencido es Callus, pues emula a la perfección los juegos de Capcom y precisamente esa sea su deficiencia, pues solamente emula esos y nosotros lo hemos conseguido también, logrando la misma calidad.*
M.M.: ¿Está contento con el éxito que ha tenido entre todos los aficionados su emulador?
N.S.: *Piensa que al principio iba a ser un proyecto entre amigos y que ahora se ha convertido en uno de los ficheros más "bajados" de Internet. Me hace sentir pletórico y me da fuerzas para seguir perfeccionándolo y ampliándolo.*
M.M.: ¿Le gustaban de pequeño las máquinas recreativas?
N.S.: *No podría decirte la de pagas semanales que me he dejado en los salones recreativos.*
M.M.: ¿Cuáles son sus juegos preferidos?
N.S.: *Por este orden, «Bomb Jack», «City Connection», «Gyruss» y «Tetris».*
M.M.: ¿Qué planes futuros tiene para M.A.M.E.?
N.S.: *Como antes te he dicho, seguir avanzando en versiones, hasta conseguir esa definitiva que emule todas las recreativas hasta la fecha, a la perfección.*
M.M.: Pues esto es todo señor Nicola. Muchas gracias por habernos prestado parte de su ocupado tiempo.
N.S.: *Ha sido un placer y espero que esta entrevista sirva para aficionar un poco más a la gente a un mundo tan apasionante como es éste.*

Nicola Salmoria es el creador de M.A.M.E. el emulador con más aceptación de todo Internet. Nicola ha convertido, sin ningún tipo de premeditación, lo que era un simple experimento informático, en toda una revelación entre los usuarios de la red de redes que además son aficionados a los juegos.

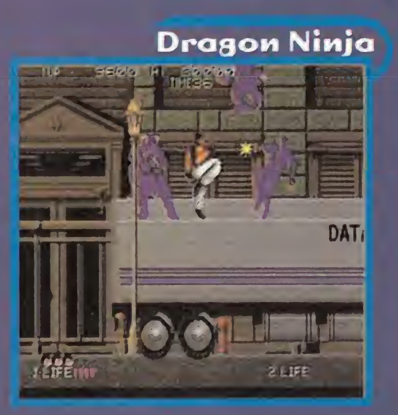
Donkey Kong 3



Double Dragon



Dragon Ninja



Elevator Acion

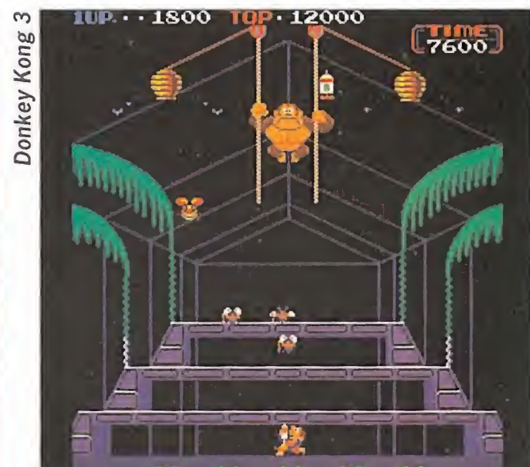




El aspecto de los videojuegos cambió radicalmente cuando se incluyeron 256 colores en pantalla.



Este fantástico juego estaba basado en el clásico «Gauntlet» pero con unos gráficos mucho más impresionantes.







de manera que es aconsejable conservar la versión anterior hasta cerciorarnos de que de verdad funciona perfectamente la nueva que hemos adquirido.

Dentro del directorio de M.A.M.E. hay que llevar un esquema concreto. En el raíz del mismo, el programa emulador y los juegos en carpetas separadas, cada una con el nombre que se nos indique en el documento de texto que, en la práctica totalidad de los casos, viene junto con las rom's.

M.A.M.E. requiere que le especifiquemos el juego que tiene que emular, además de todas las opciones gráficas que queramos activar desde el Prompt de MS-DOS. Estas últimas pueden descubrirse en el fichero de texto que viene junto con el emulador:

Ej. C:\mame\mame pacman –noscanlines

Con este ejemplo conseguiremos jugar al conocido comecocos, desactivando el vídeo entrelazado que puede ser incompatible con ciertas tarjetas de gráficas.

Funcionamiento interior de M.A.M.E.

Los controles predefinidos para jugar a las emulaciones son las teclas del cursor, el Ctrl izquierdo; el Alt y el espacio si el juego necesita un tercer botón. Hay casos como «Street Fighter 2» para el que se emplean las teclas A, S, D, Z, X y C por el gran número de botones que tenía la máquina.

Para "echar una moneda" y sumar un crédito, la tecla prefijada es el 3 y para comenzar usaremos el 1, para un jugador, el 2, para dos jugadores, el 4 para tres jugadores y así sucesivamente. En el «Gauntlet», por ejemplo, pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente, así como en el «Hyperolympics».



Frogger



Galaxian

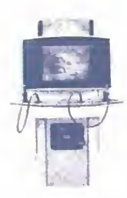


Ghosts & Goblins



Green Beret





M.A.M.E. ofrece la posibilidad de modificar las condiciones del juego y del teclado. Con la presión de la tecla Tab, accederemos al menú interno del emulador, del que nos interesan dos opciones. La primera, "Keyboard Setup", nos deja definir las teclas que a nosotros nos vengan mejor y la segunda, "DIP Switch setup", nos deja cambiar aspectos como el número de vidas, las continuaciones, la dificultad del juego, los puntos en los que conseguiremos vidas extra, los créditos necesarios para una partida... vamos como si fuese una máquina recreativa de verdad pero más fácil.
Hay otras teclas muy útiles en M.A.M.E. F3 resetea el emulador; F10 aumenta la velocidad del juego restándole frames por segundo, algo muy útil para ordenadores con un procesador lento; F12 guarda la imagen actual en el directorio C:\mame\pcx\ en formato PCX y con F11 haremos un chequeo completo de la emulación.

¡Los emuladores en nuestro CD-ROM!

Este mes, en conjunción con este artículo, incluimos en nuestro CD-ROM los emuladores más conocidos, como son M.A.M.E. en su última versión; Callus, capaz de emular todas las máquinas recreativas creadas por Capcom y Neorage, bajo el que funcionan todos los títulos que en su momento salieron para Neo Geo, estando este último aún sin posibilidad de emular el sonido en espera de una versión más perfeccionada.
Aparte incluiremos un menú en el que habrá links a todas las páginas que os mencionamos en este reportaje para que vuestra búsqueda de las rom's sea lo más sencilla posible.



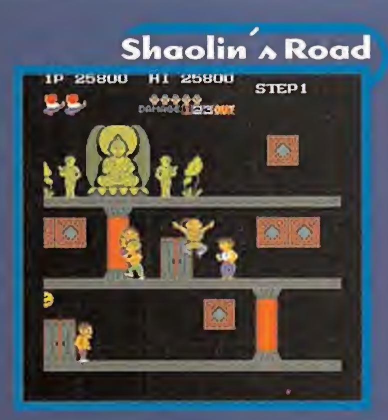
Otros emuladores

Pero no solamente disponemos de M.A.M.E. También hay otros emuladores que pueden ofrecernos grandes dosis de diversión. La mayoría de ellos se encuentra en un estado muy precario de funcionamiento, por lo que no merece la pena resaltar ninguno de ellos, como son el que emula los juegos de Playstation o de Nintendo 64. Pero hay otros que están prácticamente finalizados como Neorage, que emula todos los juegos de Neo Geo, con la excepción del sonido que esperamos se incluya en versiones posteriores. En referencia a este emulador, cabe avisar que lleva el mismo sistema, es decir, el emulador en el directorio que queramos y luego las rom's de los juegos en unas carpetas con un nombre concreto que siempre viene señalado, bien en el fichero zip o bien en un fichero de texto. Por otra parte, el tamaño de los juegos es enorme, por lo que aconsejamos disponer de una buena cantidad de espacio en el disco duro. Un ejemplo muy reciente es «Final Bout» cuyo tamaño es de 70 Mb una vez descomprimido.
Callus es el nombre que recibe el emulador con el que podemos ejecutar todas las máquinas arcade que la compañía Capcom hizo tiempo atrás. Desde el conocido por todos «Final Fight», hasta «Street Fighter 2» en todas su versiones, pasando por «Varth», un increíble matamarcianos, «Punisher», un juego que sigue los esquemas de «Final Fight», «Willow», basado en la película del mismo nombre y «Ghosts & Goblins» y «Ghouls & Ghosts», primera y segunda parte respectivamente de uno de los arcades más sobresaliente y divertido de todos los tiempos, además de otros muchos títulos más.
Por último, están los emuladores que se hacen expresamente para un solo título y que, por lo tanto, son los que mejores resultados ofrecen con él. Unos ejemplos claros son Btishger, que emula a «Black Tiger»; Multi Gauntlet, que las dos partes del conocido por todos «Gauntlet» y Rishgar, que emula a «Rygar».

Un terreno aún por explorar

A pesar de todas las posibilidades que este mundillo informático de los emuladores tiene ya, hay que decir que aún está en sus comienzos y queda mucho por hacer y decir para que se dé por zanjado el asunto. Si aún no está esa máquina que tanto os gustaba, no desesperéis pues seguro que pronto podréis tenerla.

Robocop



Shaolin's Road



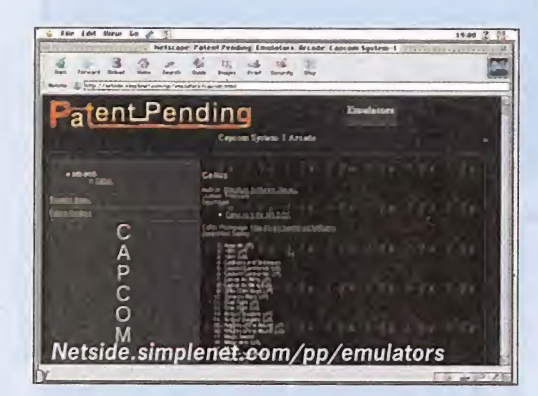
Scramble



Rygar

Visitas Obligadas

Aquí tenéis, para que nadie diga que no os lo ponemos fácil, una serie de direcciones de Internet donde podéis encontrar las webs más interesantes en lo que a emuladores se refiere. Podréis encontrar juegos desde los primeros tiempos de las recreativas, hasta las últimas novedades.



Netside.simplenet.com/pp/emulators

Aunque el acceso es un poco lento aquí podemos encontrar un gran número de temas referentes a videojuegos y emuladores. La página está muy trabajada, tiene imágenes y animaciones que la hacen ser una de las más fáciles y atractivas de explorar. Además es bastante fiable en cuanto a "downloads" de emuladores.

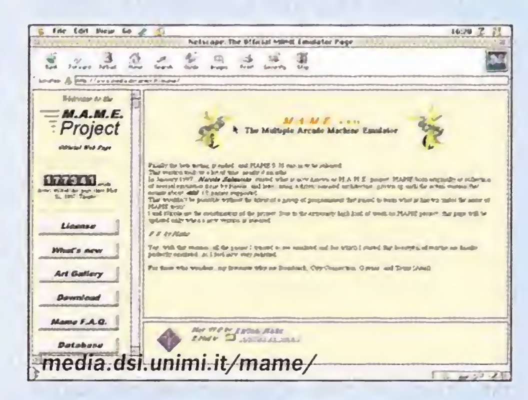


www.dnai.com/~paulreid/arcademu/

Diseñada al más puro estilo de los gráficos de principios de los 80 esta página es quizá la de mayor variedad de contenidos con respecto a emuladores de arcades. Killer Emulator, System 16, Callus, NeoRage o M.A.M.E. son sólo una pequeña parte de todos los que podremos encontrar. Además cada uno tiene montones de links para obtener juegos.

media.dsi.unimi.it/mame/

La página oficial del emulador M.A.M.E. con la versión más actual y todos los títulos



que contiene este emulador de recreativas. Además contiene amplia información sobre futuros desarrollos y contenidos sobre el desarrollo de M.A.M.E. Una de las páginas obligadas para estar al día con los nuevos lanzamientos.



www.davesclassics.com

En Daves Classics podemos encontrar un montón de juegos de emuladores y de rom's de todo tipo como NeoRage, Cage, Callus o M.A.M.E. por ejemplo, en su versión



Kung-Fu Master

Moon Cresta

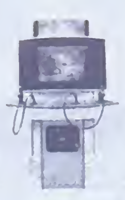


Night Driver



Phoenix

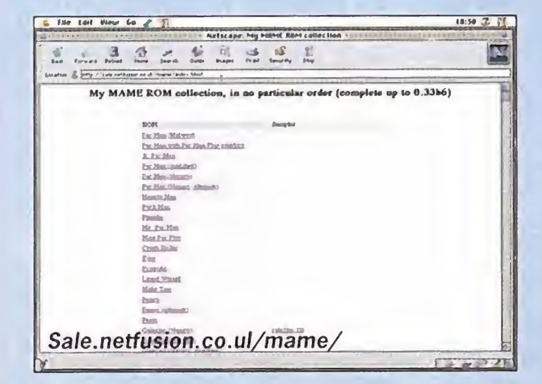




0.34 beta 2. Existen multitud de links interesantes sobre la mayoría de los emuladores tanto de rom´s como de consolas y demás formatos y también temas de interés general sobre juegos. Esta dirección es una de las más extensas que se pueden encontrar con respecto a emuladores.

Sale.netfusion.co.ul/mame/

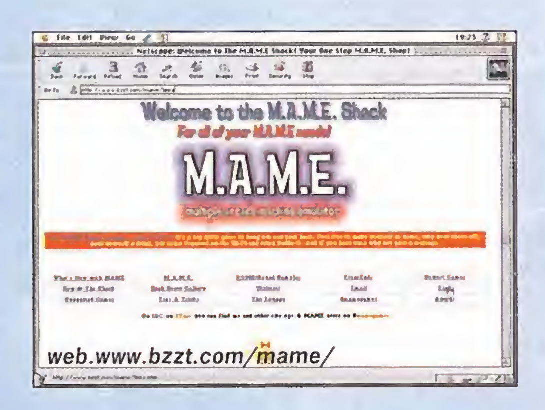
Una larga lista de juegos del emulador M.A.M.E. en su versión 0.33 beta 6, una de las más actuales. El orden alfabético no es muy riguroso y la página es sólo una simple lista sin ningún tipo de adorno pero al hacer un download siempre funciona correctamente, por lo que resulta ideal para ir al grano sin entretenerse en mirar publicidad de la web



Sale.netfusion.co.ul/mame/

web.www.bzzt.com/mame/

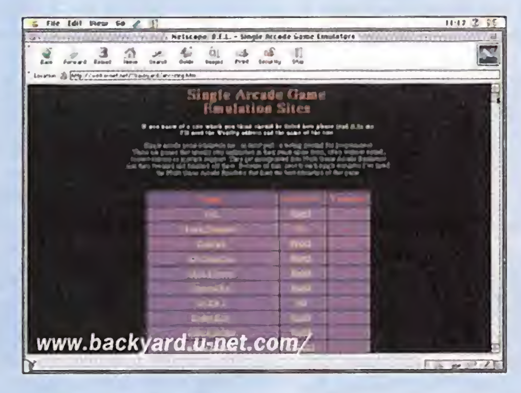
BZZT contiene gran parte de rom´s del emulador M.A.M.E. Inspirados en la nostalgia de aquellas primeras recreativas, han diseñado su web con el fondo del matamarcianos «Galaxian». Además de links a otras páginas del emulador M.A.M.E., contiene links de soporte técnico de problemas relativos al tema y downloads para juegos de este emulador, que pueden resultar de gran ayuda.



web.www.bzzt.com/mame/

www.backyard.u-net.com/

En Backyard Emulators Links podemos encontrar todo tipo de emuladores de cualquier formato y un gran número de juegos. El graffiti de la página principal con los famosos Sonic y Mario Bros nos invita a explorar esta web que tiene diversos links a otras páginas que contienen emuladores.



www.backyard.u-net.com/

www.emuspain.com

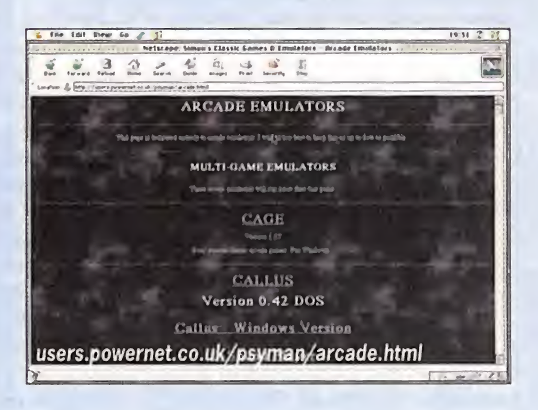
Emuspain es una página web española y también una de las mejores web para obtener emuladores de rom's que cuenta con la ventaja de que está en nuestro idioma y su acceso es rápido. La página en sí tiene una realización muy buena y se actualiza cada día. Callus, Cage, Juno Firts o M.A.M.E. son algunos de los emuladores con los que cuenta. También contiene las noticias más actuales en relación al tema de la emulación.



www.emuspain.com

users.powernet.co.uk/psyman/arcade.html

Aunque a veces falla y algunos de los links que ofrece se encuentran defectuosos, esta dirección lleva a una de las páginas más completas sobre emuladores que se pueden encontrar. El diseño es muy atractivo, por lo que resulta fácil localizar cualquiera de los títulos que están clasificados por emuladores.



users.powernet.co.uk/psyman/arcade.html

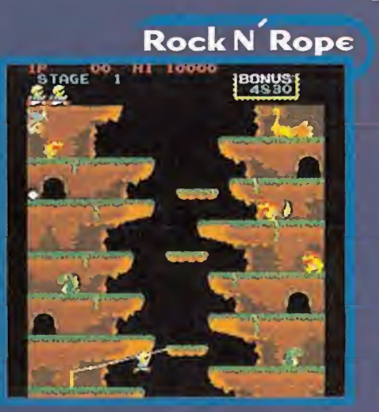
Q*Bert



Qix



Rock N´Rope



Wonder Boy



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

UNREAL

¿Los enemigos de «Unreal» están hechos con varios polígonos como «Quake 2» o sólo es un polígono recortado y texturizado?

Jaume Nuñez.

Los enemigos de este juego son espectaculares. Están formados por gran número de polígonos que se mueven a una velocidad increíble y con un realismo nunca visto; son enemigos inteligentes y ágiles.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Cómo puedo coger alguna medalla?

Jose Vicente Galvañ. Alicante.

La condecoración juarista está, entre otras parecidas, en una casa del fuerte, pero no te la puedes llevar. Así que ve al poblado indio, usa la botella en el tonel del whisky, regresa a la casa y dásela al sargento. Al regresar, con el sargento algo alegre, habla con las dos bellezas hasta sugerirles que el sargento está mal. Ahora puedes recoger la medalla... y arrancarle un sacacorchos que sirve para abrir la botella. Lo curioso es que al examinar la medalla antes de recogerla no se viera el sacacorchos.

¿Cómo se saca al pianista del pozo?

Jose Vicente Galvañ. Alicante.

En el Salón hay un cubo que el barman no te deja coger pues se usa para evitar las goteras. Sube las escaleras hasta el piso superior, y usa la botella de la nube mágica para provocar la lluvia. Al descender verás el cubo, ya lleno, en un rincón. Sal del Salón, habla con la bailarina y coméntale que buscas a un tal Dickson, que tiene la otra calavera de oro. Tras darle su descripción la bailarina admite que está en la habitación de al lado... dirígete al campanario y salta desde allí al balcón del forajido. El se despierta y baja para jugar al póquer con la calavera, pero tras abrir un cajón, encuentra un manual sobre el susodicho juego, que lee, porque más tarde le resultará de ayuda. De vuelta al pozo, usa el cubo en él, y tras usar la manivela dos veces, rescatas al pianista, obtienes la calavera y de paso un estetoscopio.

Tengo el arroz y el tabasco calentando en la cocina ¿Ahora qué hago?

Jose Vicente Galvañ. Alicante.

Tras entrar en la cocina del fuerte, y volver a encender los leños del horno, coloca el arroz en el cuenco y añádele el tabasco. Luego sal fuera y usa el triángulo para llamar a rancho.

BROKEN SWORD

¿Qué hago con el sacristán de la Iglesia?

Mª Jesús Santocildes. Vizcaya.

En la iglesia de Montfauÿon, enseña el cáliz al monje y permítele que lo limpie. Ahora examina la tumba del muro trasero, a mano derecha. Mira el pergamino en la mano de la estatua y sabrás hacer interactuar las lentes con el pergamino. Habla con el monje para recuperar el cáliz y acude al museo. Si hablas con Lobineau sobre Baphomet, podrás ir allí mirando en el mapa de París.

Después del hospital, ¿qué hago?

David Sánchez. Madrid.

Vuelve al museo y habla con Lobineau sobre el manuscrito y el caballero hasta que te hable de España. Cuando el guardia no esté mirando abre la ventana y cuando acuda a cerrarla escóndete en el sarcófago. Empuja la vara del tótem. Estás en las catacumbas de Montfauÿon. Entonces debes hablar con el estafador y aprender todo lo posible para hacer tú lo mismo. Luego estarás en condiciones de hablar con el gendarme y enseñarle la nariz roja. Habla de nuevo con el estafador y demuestra tus habilidades: el gendarme y el estafador se irán juntos a discutir sus asuntos.

BROKEN SWORD 2

¿Qué se hace tras encontrar a Emily?

Ernesto de Dios. Tarragona.

Tras haber hablado con ella, recoge la pluma del escritorio y examina el escritorio, el tintero y el agujero donde estaba la pluma. Tras recoger el mapa de la pared, colócalo en el escritorio. Recoge el farol y ponlo en el tintero. Examina el retrato de Ketch y mira lo que lleva colgado al cuello, una cruz... la misma que tiene Emily. Para conseguir la joya debes darle un regalo. Habla con River. Este necesita una mosca para pescar. Primero usa la pluma del pirata con el gato, que la hace trizas, recoge uno de los trozos y dáselo a River, quien te dará una caracola para Emily.

DUDAS TÉCNICAS

¿«Forsaken» funcionará en mi Pentium 100 con 32 MB de RAM y CD-ROM de 4X si me compro una buena aceleradora?

Nacho, Elena y Jose.

Sí funcionará, si te compras una 3Dfx, pero con una baja resolución, y por supuesto, sin explotar todas las posibilidades de la tarjeta.

Tengo un P200MMX, con 32MB de RAM y no sé si comprar la Voodoo 2 de 8 MB ó 12 Mb. Teniendo en cuenta el equipo que poseo, ¿cuál me aconsejáis?

Vicente Bernal.

En principio, y si no se demuestra lo contrario, la diferencia de precio entre una y otra no está justificada, desde luego te recomendaríamos una de 8 MB, ya que lo único que se obtiene con una de 12 MB es una mayor resolución –hasta 1.024x768–, mientras la resolución máxima con la de 8 MB es menor –800x600–, pero no creo que esto lo puedas explotar, ya que necesitarías un Gran monitor para visualizarlas sin problemas. Por lo demás las prestaciones de las dos configuraciones son idénticas.

¿Sabéis si van a rebajar los precios de las tarjetas Vodoo 1 un poco más?

M. Machín.

No creemos. Actualmente los precios de producción y venta de estas tarjetas están muy ajustados, ya que han sido revisados hace poco.

Tengo una tarjeta Matrox Millenium 2 y estoy pensando en comprarme una aceleradora 3D pero, ¿hay problemas con que sean compatibles? Y, ¿ debería esperar a la llegada de otras tarjetas o la bajada de precio de las existentes?

Vicente Illescas. Alicante.

No, en principio eso no tiene porqué ser un problema, son completamente compatibles. Respecto a la espera tú verás, el mercado evoluciona hacia el 3D a grandes pasos, ahora puedes adquirir una 3Dfx2 de 8 MB por un precio no excesivo para sus prestaciones, aunque si esperas un poco podrás tener acceso a algunas muy buenas tarjetas. Por ejemplo, la S3 Stealth en unos meses. Todo depende del tipo de juegos que prefieras y del tiempo que quieras esperar.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo empiezo en la isla Blood?

José A. Oliva. E-mail.

Tras el aterrizaje forzoso en la isla Blood, y tu tripulación amotinada, lo que debes hacer es averiguar dónde encontrar el anillo que librará a Elaine de su maldición. Pero para ello, lo primero es conversar con el encargado y camarero del hotel, que tiene una resaca impresionante. Primero debes robarle el recetario, el libro que tiene cercano, y examinar las páginas hasta encontrar el remedio contra la resaca: pelos de perro que te haya mordido, pimienta y un huevo.
Los pelos: hay que ir por el cementerio hasta la tétrica caseta del perro, recoger las galletas de su plato y dárselas de comer, y luego arrancarle unos pelos.
Pimienta: sólo hay que recogerla de la planta a la derecha del molino renqueante.
Para el huevo ayúdate del cojín.

¿Cómo consigo insultar a uno de los de mi futura tripulación?

María Josefina Barandiarán. Buenos Aires, Argentina.

Con Van Helgen, el pirata elegante. Hay que ir al teatro y recoger el guante del abrigo pirata. Luego hay golpear al pirata con el guante, así que le retarás.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



Las misiones que componen «Dune 2000» –nueve para cada casa–, se desarrollan sobre los mismos mapas cada una de ellas, y el nexo de unión de una a otra es una historia argumental común. Es decir, la misión 8 de los Atreides y de los Ordos se desarrolla en el mismo mapa y se contraponen uno a otro, variando tan sólo el bando que controlamos. Sin embargo, hay misiones que tienen dos mapas distintos –se especifican las que son en la solución–, y por ello, la posición de las bases y las unidades con las que parten cada una de las casas, pueden variar. Los distintos mapas no suelen condicionar la dificultad de una misión determinada. Es posible terminar el juego con cualquiera de las casas, teniendo en cuenta que con los Harkonnen es más fácil, mientras que con los Ordos es más difícil.



Además, el juego tiene tres niveles de dificultad, que influyen en la fuerza y resistencia de nuestras tropas y en las del enemigo, así como en su número e inteligencia artificial. Pero las misiones son similares en los tres niveles.

ATREIDES

MISIÓN 1 (2 mapas):

En esta primera misión aprenderás a construir tus edificios sobre una base de hormigón y crear las primeras unidades. Crea rápidamente una refinería para procesar la especia. Las unidades que recibes son suficientes para la defensa de la base, puesto que tendrás pocos ataques, por lo que no será necesario que crees soldados ni trivelocípedos. Cuando coseches 2.500 solaris de especia, se acabará la misión. Concéntrate en producir.

MISIÓN 2 (2 mapas):

Las fuerzas Harkonnen son numerosas en la zona, pero no deberías tener grandes problemas para erradicarlas. Construye refinería, y fábrica ligera, para producir muchos trivelocípedos que se muevan rápido por el mapa. Deberás explorar todo el territorio, y perseguir a todas las unidades Harkonnen, que recibirán refuerzos por aire. En uno de los mapas, la base Harkonnen que tienes que destruir está en la parte inferior izquierda del mapa.

MISIÓN 3 (2 mapas):

Esta vez los enemigos son los Ordos, superiores en número y cuya base está al Noroeste de uno de los mapas. Aprovecha la posibilidad de producir quads –mejorando las fábricas ligeras–, pero los soldados armados con misiles son más

LA DEPENDENCIA

DUNE 2000



DE LA ESPECIA

baratos –y rápidos– de producir que los vehículos, y muy letales contra ellos. Concéntrate en producir los 5.000 solaris de especia que necesitas y en resistir, para lo cual sólo necesitas la refinería, el cuartel, un par de cazavientos, y muchos soldados con misiles. Resistir los primeros ataques por sorpresa es lo más difícil. Recuerda que no necesitas destruir la base de los Ordos.

MISIÓN 4 (1 mapa):

Ahora entran en acción los Fremen, a los que deberás ayudar a escapar del bloqueo de los Harkonnen. Los Fremen son apenas unos pocos soldados que tienen que resistir los ataques Harkonnen, cuya base se encuentra en la parte derecha del mapa, y que debes destruir, además de proteger la base Fremen, cuya cueva está en la parte inferior derecha del mapa. Debes construir tu base para poder crear tanques de combate, una cosechadora más, y también tener una plataforma de reperación para arreglarlos. La defensa, como siempre, con montones de soldados con misiles y, si te hicieran falta, muros. La táctica más rápida es, en cuanto te lleguen los primeros refuerzos, dirigirte hacia la derecha y hacia abajo hasta que encuentres la base Harkonnen, débilmente defendida por una torreta y pocos tanques. Con tu media docena de blindados no debería serte difícil destruir la base. Ahora sólo queda resistir unos pocos desembarcos Harkonnen –mediante multicargos– cerca de tu base y mandar alguna unidad a ayudar a la defensa del poblado Fremen. La rapidez es la clave de esta misión.

MISIÓN 5 (1 mapa):

En esta difícil misión debes abrirte paso entre las filas Harkonnen para rescatar a tropas Fremen encerradas en los cuarteles Harkonnen en la base en la parte











Noroeste del mapa. Los ingenieros son importantes aquí para capturar dichos cuarteles y el puerto estelar de los contrabandistas. Tienes diez minutos para tomar ese puerto estelar, situado al Norte de tu base, pegado a la parte derecha del mapa, hasta que lleguen los refuerzos.

Cuando captures el puerto estelar y compres unidades en él, no lo abandones, puesto que los mercenarios te atacarán para intentar recuperarlo. Despliega el VCM que recibirás junto al puerto estelar, lo que te permitirá construir en tu base. En esta misión ya dispones de torretas, que junto con los soldados con misiles te servirán para defender mejor tu base de los primeros ataques Harkonnen. También puedes fabricar ya tanques con misiles, que unidos a los tanques de combate normales serán tu punta de lanza para el ataque final a la base Harkonnen, que debes hacer bordeando el escenario hasta la parte Noroeste del mapa, donde la defensa es más débil. De todas formas, créate un ejército muy numeroso, pues los Harkonnen son muy superiores en número.

MISIÓN 6 (2 mapas):

La rapidez es vital en esta misión sino quieres que los Ordos sean demasiado fuertes como para vencerles. El primer objetivo ha de ser destruir –o capturar– el puerto estelar y la estación de construcción. Los ataques Ordos son muy frecuentes, por lo que las torretas y las torretas de cohetes serán muy útiles, así como una buena muralla alrededor de la base. Con la fábrica de alta tecnología podrás construir tanques de sitio, que en bloque acabarán con las fortificaciones Ordos.

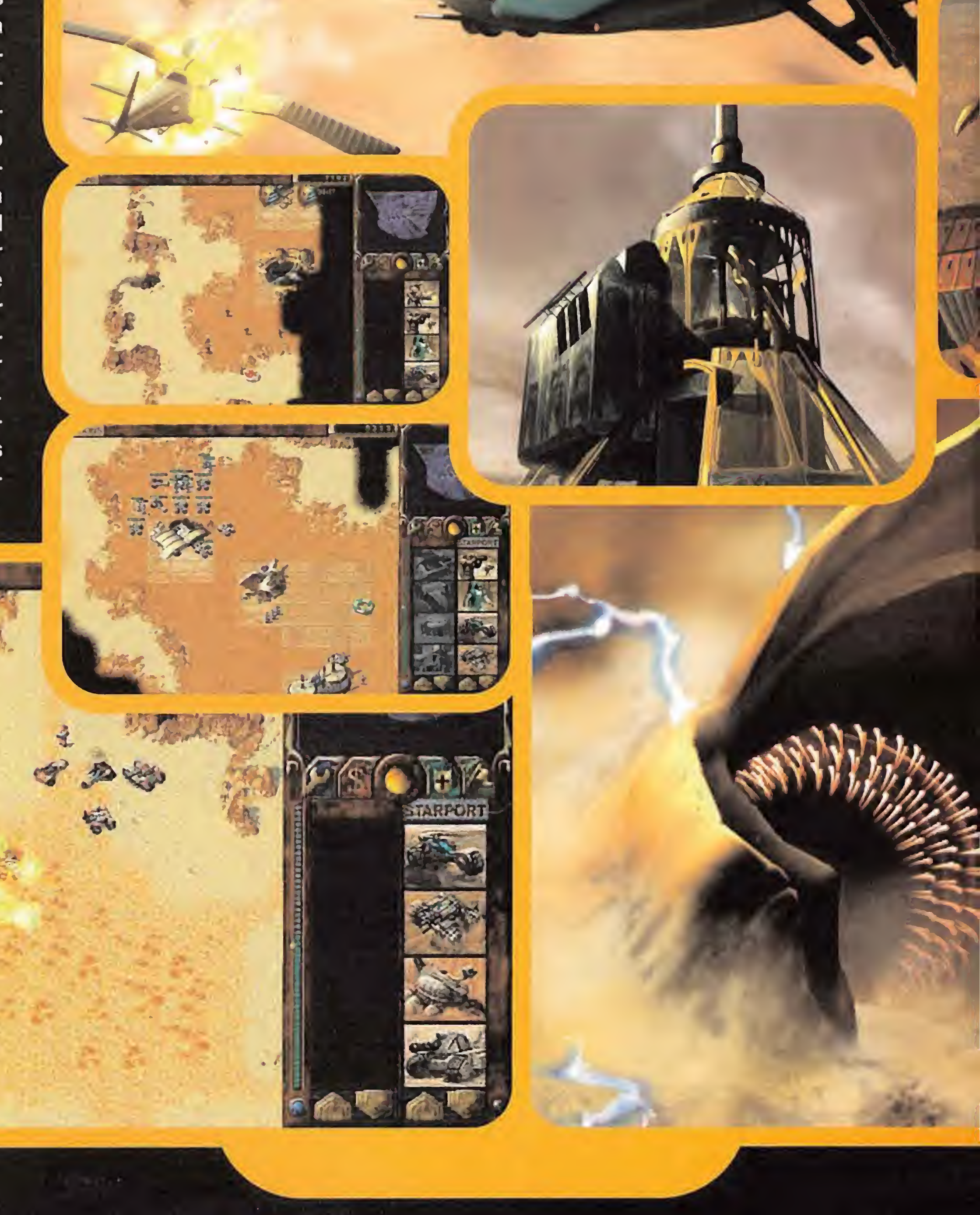
MISIÓN 7 (1 mapa):

A pesar de que el argumento de la misión te plantea que los Harkonnen han retrocedido y debes asestarles el golpe final, no te lo creas. En realidad es una estratagema para cogerte por sorpresa

y contraatacar, por lo que no descuides las defensas de la base y haz acopio de torretas, sabiendo que los Harkonnen harán lo propio. Como ya puedes construir el Centro de Investigación IX, que será tu primer objetivo, crea los poderosos tanques sónicos. Estos, junto con los tanques de sitio, serán la punta de lanza contra las dos bases Harkonnen.

MISIÓN 8 (1 mapa):

Replegados los Harkonnen, ahora tu mirada ha de centrarse en los Ordos, aunque tu mayor enemigo será la escasez de especia. Deberás racionar tus creaciones y recolectar lo más deprisa posible: crea el puerto estelar cuanto antes para comprar tanques sónicos y tanques de misiles cuando estén baratos. No crees fábricas ligeras o barracas, ni tampoco ataques aéreos, que no te servirán de mucho. Tampoco lo hará tener más de una refinería, pero sí comprar VCM en el puerto estelar si los necesitas, y tener multicargos de repuesto. Ahora, más que en ninguna otra misión, será útil destruir las cosechadoras enemigas, pero en terreno arenoso, donde puedes recuperar la especia que suelten al ser destruidas. En esta misión ya puedes construir tu palacio, que te permitirá crear unidades Fremen, de mucha más resistencia y potencia que las tropas Atreides normales.













MISIÓN 9 (2 mapas):

Última misión para los Atreides, aunque un poco menos difícil que la anterior. Deberás luchar contra los Harkonnen, con el añadido de tener en contra también a los ejércitos Sardaukar, colocados en el centro del mapa. Tus bases están en la parte inferior del mapa, donde deberás construir lo más separados posible unos edificios de otros, pues te lloverán los misiles de mano letal en breve. Construye una de las bases en una zona rocosa que hay en el centro del mapa, cerca de donde te encuentras, y levanta allí mismo una fábrica pesada, una plataforma de reparación y un puerto estelar. Crea cuanto antes el palacio, que te dará acceso a las valiosas tropas Fremen. Dirígete primero a por los Sardaukar. Utiliza tanques sónicos –o tanques de sitio– contra los muros y ataca desde el Sur y desde el Noreste simultáneamente, centrándote en su estación de construcción y su fábrica pesada, teniendo en cuenta que la base está muy fortificada. El palacio será probablemente el último edificio que destruyas. Una vez hecho esto, la base Harkonnen será mucho más fácil que la que acabas de destruir.

HARKONNEN

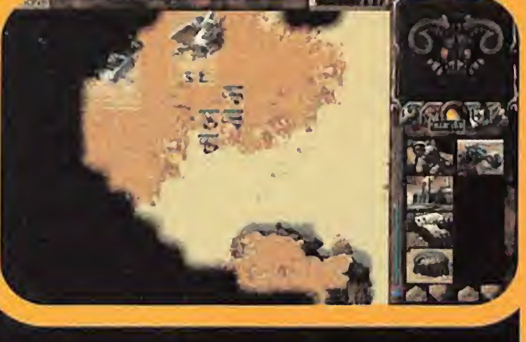
MISIÓN 1 (2 mapas):

Éste es el aperitivo que te permitirá tomar contacto con las poderosas tropas Harkonnen, que aplastarán sin ninguna dificultad a los escasos enemigos que se aventurarán a atacar la base. Los trivelocípedos y los pocos soldados de que dispones te bastarán para ello, por lo que concéntrate en recoger especia de cualquier campo de los que te rodean.



MISIÓN 2 (2 mapas):

Busca las tropas Atreides repartidas por el mapeado y destrúyelas. Ésta es más una misión de exploración que de construcción. Crea un cuartel y una fábrica ligera que te permitan tener tres o cuatro trivelocípedos y varios infantes con los que patrullar la zona. Deja un ligero retén de soldados en la base para evitar sorpresas, aunque la resistencia Atreides será mínima. El radar no te será prácticamente útil, y su base suele estar en el extremo superior izquierdo del mapa.

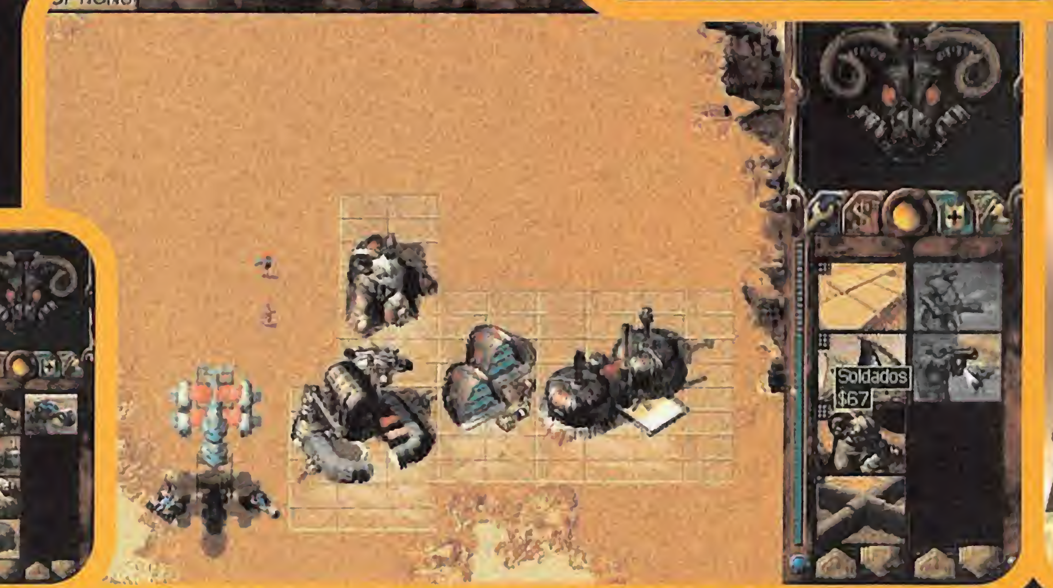


MISIÓN 3 (2 mapas):

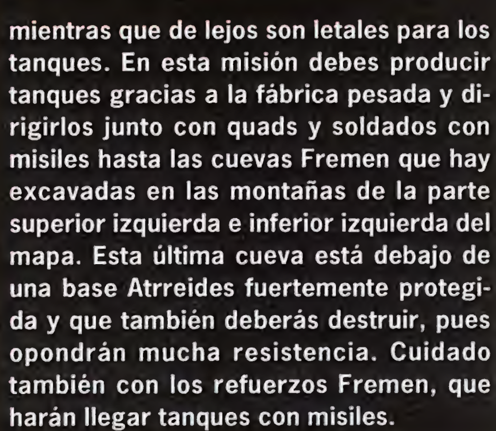
En esta misión ya puedes construir quads –rápidos, pero no potentes–, aunque no hará falta que hagas muchos, pues tienes un arma más efectivas: los soldados con misiles, que deberás producir en bloque –al mejorar el cuartel– para atacar la base Atreides de Sietch Tabr, que se encuentra en el Noroeste –o al Sur–, pasando por un desfiladero estrecho acosado por los gusanos. Si resistes el primer ataque que los Atreides lanzarán contra tu base casi al principio de la misión, el resto será coser y cantar.

MISIÓN 4 (1 mapa):

Las cosas se empiezan a poner serias, pues los Fremen emprenderán un ataque desde el Norte y el Sudoeste con tanques contra nuestra base que diezmará nuestras tropas terrestres; ahora los soldados con misiles son inútiles a corta distancia,







mientras que de lejos son letales para los tanques. En esta misión debes producir tanques gracias a la fábrica pesada y dirigirlos junto con quads y soldados con misiles hasta las cuevas Fremen que hay excavadas en las montañas de la parte superior izquierda e inferior izquierda del mapa. Esta última cueva está debajo de una base Atreides fuertemente protegida y que también deberás destruir, pues opondrán mucha resistencia. Cuidado también con los refuerzos Fremen, que harán llegar tanques con misiles.

MISIÓN 5 (1 mapa):

En esta misión ya dispones de la fábrica de alta tecnología y del centro de investigación IX, que te permitirán crear tanques con misiles, torretas cañón y multicargos. Todo ello para proteger el enclave de Habbanya –situado en la parte Oeste del mapa y debajo de tu base– del ataque de los Ordos, que proceden de su base al Sur. Para ello, nada más empezar la misión, ante un inminente ataque mediante multicargos de los mercenarios Ordos, debes reunir las tropas que tienes en la base y dirigirlas al enclave. Conserva cuatro tanques de forma permanente en el enclave hasta que puedas construir torretas. En la base crea abundantes cazavientos y silos, además de más tanques y soldados con misiles para defenderla, pues también te la atacarán los Ordos. Amuralla la parte Sur del enclave, y coloca al menos seis torretas para que se

defiendan de cualquier ataque, y repara las que estén dañadas. Cuando tengas una buena fuerza de tanques, ataca la base del Sur, hasta destruirla. Repara los tanques que no te hayan destruido y construye más, para realizar la ofensiva final contra la base grande que los Ordos tienen en la parte Noreste del mapa. Envía abundantes tanques, soldados con misiles e ingenieros para destruir o tomar los edificios. Recuerda destruir antes de nada las cosechadoras que los multicargos transportan de una parte a otra del mapa, y que los Ordos tienen un puerto estelar que puedes capturar para conseguir nuevas unidades.

MISIÓN 6 (2 mapas):

En este nuevo desafío te serán especialmente útiles los nuevos tanques de sitio, y también el puerto estelar, con el que podrás comprar unidades a precios más bajos. Lo primero es crear la estación de construcción desplegando el VCM lo más cerca posible de un campo de especia que hay al Noreste, en la misma dirección en que se encuentra la base de los Ordos. Ahora todos tus esfuerzos deben ir dirigidos a proteger tu base, para lo cual crearás soldados con misiles, muros y torretas. Como el tiempo te apremia, la táctica más rápida para acabar esta misión es crear quince o veinte ingenieros, y una vez localizada la base enemiga, llevarlos hacia allí acompañarlos de tanques y soldados con misiles. Mientras estos últimos entretienen a las torretas –hay dos puertas cubiertas por cuatro torretas cada una hasta llegar al puerto estelar–, los ingenieros deben ir a toda velocidad a tomar el puerto estelar, que será entonces destruido por sus antiguos dueños, dándose por finalizada la misión. Si esperas a reunir una fuerza lo suficientemente grande como para un ataque frontal a la base de los Ordos, llegarán sus refuerzos y no tendrás nada que hacer.

En el otro mapa de esta misión, la posición relativa de las bases es la misma, con la diferencia de que la tuya ya está montada y dispones de fuerzas menos potentes al principio –no tienes tanques–, pero la base de los Ordos está mucho menos defendida, con menos torretas, y tienes que recorrer menos tramo hasta llegar al puerto estelar. Pero la estrategia a seguir es idéntica.

MISIÓN 7 (1 mapa):

Los Atreides están a punto de aliarse con el Emperador, cosa que debes evitar tomando la gigantesca base Atreides que hay en esta misión. El primer paso es conquistar, con tu pequeño destacamento, la estación de construcción que los Atreides tienen en la parte Este de su base, y a partir de ahí, ir construyendo la tuya. La proximidad a los Atreides te hará blanco de numerosos ataques iniciales, por lo que construye muros y torretas. Produce ingenieros para tomar los edificios Atreides, sobre todo la fábrica pesada y el puerto estelar, y construye tanques para destruir lo demás, aunque no sea necesario porque







recuerda que el objetivo es tomar la fábrica de alta tecnología. Además, como ya dispones de tu arma especial, los devastadores, podrás formar una potente fuerza de ataque. Mantén a raya a los Atreides hasta que tengas una fuerza suficientemente poderosa para luchar contra torretas y blindados. Espera ataques aéreos Atreides en cualquier momento.

MISIÓN 8 (1 mapa):

En esta misión te enfrentas contra tres enemigos: Atreides, mercenarios y Ordos, aunque sólo estos últimos son el objetivo final. Pero, antes que nada, debes capturar la base mercenaria para hacerte rápidamente con su fábrica pesada y su puerto estelar, en el que podrás comprar VCM y cosechadoras, permitiéndote establecer otra base allí mismo. Los Atreides no te atacaran a no ser que te acerques a su base, lo que te será difícil de evitar, ya que está de camino a la de los Ordos. Construye tanques de combate, tanques de sitio y un par de refinerías, así como devastadores. Los ingenieros sólo son necesarios al principio de la misión. Si avanzas lo suficientemente rápido no te hará falta el palacio, pero si lo construyes tendrás acceso a los misiles de mano letal, que podrás lanzar contra la base de los Ordos: apúntalos primero contra las defensas –torretas– y después contra los edificios –fábricas, cuarteles, estaciones de construcción–. Cuidado con los desviadores y los tanques sónicos, las armas más poderosas de los contrarios.

MISIÓN 9 (2 mapas):

La última misión de los Harkonnen pone los objetivos en la destrucción de la base Atreides y de la del Emperador –en la parte central del mapa, en los dos mapas–, por lo que aunque puedas encontrarte con Ordos, su destrucción no forma parte del objetivo. Tu primer objetivo han de ser las molestas tropas imperiales, para después dirigirte a por los Atreides. Produce devastadores en grandes cantidades, ideales para romper los muros, lejos de las torretas cañón. Y no dudes en lanzar los misiles de mano letal contra tus enemigos a la primera oportunidad, ya que ellos harán lo propio, dirigiéndola contra sus palacios o estaciones de construcción –los Atreides suelen tener dos– antes de atacarlos.

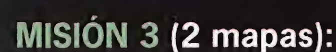
ORDOS

MISIÓN 1 (2 mapas):

Recoge 2.500 solaris de especia del campo situado al Sur o el del Oeste acabando con las pocas fuerzas Harkonnen que se te opondrán. Una primera misión de toma de contacto en la que deberás dejar a los soldados de guardia y patrullar con los invasores el mapa.

MISIÓN 2 (2 mapas):

Los Harkonnen se interponen en tu recogida de especia, por lo que tendrás que destruirlos. Construye un cuartel y realiza soldados de infantería a destajo. Con los invasores patrulla todo el mapa eliminando a unidades dispersas para finalmente atacar –con un ejército muy numeroso– a la base Harkonnen que se encuentra al Sur de la tuya. No es necesario que construyas ni refinería ni enclave, aunque este último puede ayudarte. Cuidado con los lanzamientos de tropas enemigas con multicargos, por lo que ten siempre un retén de defensa en la base.



MISIÓN 3 (2 mapas):

Esta misión es muy parecida con cualquiera de las tres casas, por lo que la unidad más útil serán los nuevos soldados con misiles, más potentes que los quads, aunque también más lentos. Crea un gran ejército de estos soldados, para llevarlos a la base Harkonnen, al Sudoeste en uno de los dos mapas, una vez que la hayas









localizado con los quads y los invasores –más útiles en esta fase en grupos contra la infantería–.

MISIÓN 4 (1 mapa):

Comienzas con tu base en la parte Sudeste del mapa. Con la nueva fábrica pesada que puedes crear, construye tanques y una plataforma de reparación, porque te resultará más barato repararlos cuando te los dañen que construirlos de nuevo. Los únicos soldados que debes crear en esta fase son los ingenieros, que te servirán para capturar los edificios de la base de Sietch Tabr, que se encuentra al Norte de la tuya. Crea torretas y muros para proteger tu base de los ataques Harkonnen, ayudadas por tanques pesados. Cuando tengas una buena fuerza de blindados y un buen grupo de ingenieros –quince o veinte– dirígete hacia el Norte, hasta que veas la base –bien defendida con torretas– y luego hacia el Nordeste, donde está la entrada. Con los tanques destruye las torretas y las fuerzas que se te opongan, y con los ingenieros captura los edificios, con preferencia por la estación de construcción, la fábrica pesada, y sobre todo, el enclave. Cuando éste último esté bajo tu control, finalizará la misión.

MISIÓN 5 (1 mapa):

Comienzas en la parte inferior derecha del mapa, y cerca de tu posición hay una mini base Atreides que tienes que capturar, para hacerte con un puerto estelar que en ella hay. Con los soldados con misiles destruye la torreta y con el resto de las tropas acaba con la resistencia que

los Atreides te interpondrán. No utilices a los ingenieros hasta que esté todo despejado, pues los necesitas para tomar los edificios. Cuando el puerto estelar sea tuyo, compra un VCM y empieza a montar tu base para recolectar la especia necesaria. Centra todos tus esfuerzos en la recolección, para lo cual has de construir dos refinerías y ocho silos, y comprar dos cosechadoras más en el puerto estelar. No necesitas comprar nada más, aunque si quieres tanques con misiles sólo los podrás comprar, ya que los Ordos no pueden producirlos. No te muevas de tu posición, ya que sólo tienes que defender. Construye un cuartel y mejóralo para producir soldados con misiles, ya que tendrás que resistir dos ataques que vendrán del Noroeste. El primero es mayoritariamente de infantería, que aplastarás con los tanques y cosechadoras. Luego tendrás un respiro hasta el segundo ataque, pero para entonces, y si has seguido estos consejos, ya tendrás la especia necesaria. De no ser así, vende las construcciones menos las refinerías y silos y resiste hasta el último hombre.







MISIÓN 6 (2 mapas):

Como la anterior, ésta es una misión mayoritariamente de defensa, aunque en su parte final tendrás que pasar al ataque. Partes con la base ya construida en la esquina superior derecha –o en el centro– del mapa, y con un puerto estelar en el lado Oeste que tendrás que defender para poder recibir refuerzos con los que contraatacar. La base Harkonnen está en la parte inferior del mapa, y la base Atreides está en la parte superior. Tienes treinta minutos para conservar el puerto estelar y comprar a través de él todas las unidades que tu especia te permita. Crea un cuartel y una fábrica pesada para realizar tanques y soldados con misiles. Haz un buen grupo de soldados con misiles y un tanque y llévalos al puerto estelar, conservando otros en tu base, donde puedes construir alguna torreta cañón más y levantar más muros. El enemigo empleará contra ti sobre todo tanques de sitio –que no puedes obtener más que comprándolos–, demoledores contra las construcciones. Si consigues resistir el tiempo necesario, con los refuerzos que consigas, vete primero a por la base Atreides, reservando la Harkonnen para el final, pero ten en cuenta que tus enemigos también reciben abundantes refuerzos.

MISIÓN 7 (1 mapa):

En esta misión también comienzas defendiéndote, para lo cual deberás construir torretas cañón en la base de los mercenarios, pues los Atreides enviarán sus ataques aéreos contra ti. Ya puedes









empezar a producir una de tus armas especiales, los desviadores, tras construir el centro de investigación IX, que son útiles tanto en ataque como en defensa. Resiste los sucesivos ataques mientras recolectas especia y creas un ejército de blindados, infantería con misiles, y tanques de sitio que comprarás en el puerto especial, que deberás crear, al igual que la estación de reparación. Dirígete primero a por la base imperial, y después al Norte donde se encuentra la posición Atreides.

MISIÓN 8 (1 mapa):

Otra misión que se desarrolla en un escenario único, y que terminarás con éxito cuando destruyas las fuerzas Atreides, Harkonnen y las del Emperador, sabiendo que cuentas con tropas mercenarias que te ayudarán. En esta misión dispones ya de saboteadores, que podrás crear cuando construyas tu palacio, aunque su utilidad te será bastante limitada, tan sólo en parejas para destruir torretas enemigas. El puerto estelar sí es vital, porque te permitirá comprar tanques de sitio y tanques con misiles para ataque, y alguna cosechadora más para recolectar cuanto antes la especia y almacenarla en silos, debido a que es bastante escasa. Los multicargos te pueden ayudar a transportar la cosechadora más rápido y a mayor distancia, aunque con un MCV puedes acercar tu base a los campos de especia que te rodean. Las bases Atreides y Harkonnen se encuentran en la parte derecha del mapa, una al Norte y la otra al Sur, y deberías atacar primero a los Atreides.

MISIÓN 9 (2 mapas):

La misión final de los Ordos es, con diferencia, la más difícil de las tres casas, y en la que deberás vencer tanto a los Atreides como a los Harkonnen y al Emperador. Lo primero que debes hacer es explorar para encontrar la especia cuanto antes, y reforzar la base en cuanto puedas, ya que serás víctima de ataques de misiles Harkonnen cada cierto tiempo. Por este motivo, construye cuanto antes el puerto estelar, para tener un VCM de reserva por si te destruyen tu estación de construcción; tanto un enclave como una fábrica pesada serán necesarios. Consigue un par de refinerías y cuatro cosechadoras al menos, y construye torretas cañón cerca de la estación de construcción. Utiliza los desviadores, los tanques misiles y los soldados con misiles desde detrás de los muros para resistir los ataques. Dirígete primero a la base más a la izquierda, normalmente la Atreides, lo más pegado posible a la parte inferior del mapa, apuntando a sus estaciones de construcción. Después, avanza hacia la base del Emperador para terminar finalmente con la Harkonnen. Decirlo es mucho más fácil que hacerlo.

C.S.G.



Las leyes estratégicas de Dune

• Toma como norma construir siempre sobre hormigón, ya que en caso contrario, los edificios serán más fáciles de destruir, se deteriorarán más rápido y harán peor su función.

• La energía que te proporcionan los cazavientos es tan importante como la especia. Ten cazavientos en abundancia que te proporcionarán suficiente energía para que funcionen los enclaves, y además cuanta más energía tengas, más rápido producirán las fábricas.

• Recolecta la especia a toda velocidad, y construye suficientes silos para que no se desperdicie. En algunas misiones te vendrá bien tener dos refinerías y, por lo menos, cuatro cosechadoras.

• La estación de reparación es un edificio que deberás crear en cuanto puedas, ya que podrás reparar cualquier vehículo en ella, lo que será mucho más barato –y rápido– que construirlo de nuevo.

• Vigila los precios del puerto estelar y compra las unidades cuando sean más baratas que producirlas tú mismo, o cuando no tengas más remedio. Protégelo, ya que es uno de los edificios más débiles.

• La unidad más rentable y versátil son los soldados que lanzan misiles, ya que son baratos y sirven tanto para defender como para atacar, siempre en nutridos grupos. Ante los tanques, dáles la orden de defender para que los ataquen a distancia y no se arriesguen a ser pisados por ellos. También son muy útiles en grupos contra las torretas.

• No te molestes en disparar con los tanques a la infantería, es mucho más práctico que la pises. También lo puedes hacer con las cosechadoras.

• Cuando no quieras que tus enemigos te vean, tampoco te dejes ver demasiado, quedándote quieto en tu posición y manteniendo oculto el mapa. Esta es una premisa útil en las misiones eminentemente defensivas o hasta que montes la defensa de tu base.

• Puedes reparar los edificios –o torretas– mientras están siendo atacados, lo que puede evitar su destrucción si los enemigos no son muy numerosos o potentes.

• Cuando necesites recolectar una cantidad determinada de especia para acabar una misión, te quede poca por conseguir y te veas en apuros, puedes vender los edificios, torretas y muros que se convertirán en especia.

• Finalmente, y aunque no sea muy legal, antes de jugar en serio una misión, con tus vehículos ligeros inspecciona todo el mapa para saber la posición y fuerzas de tus enemigos. Cuando tengas la información, vuelve a empezar y todo será más fácil.

Transcurrido el inexcusable plazo que ha de concederse entre cada dos de nuestras reuniones, por motivos eminentemente logísticos, nuestra convocatoria vuelve a tener lugar. A nuestro alrededor comienzan las primeras hojas marrones a inundar la acera, y las mangas largas sustituyen lenta pero seguramente las camisetas veraniegas.

Con fidelidad a nuestra reunión y al protocolo de conveniente seguimiento, repasemos la oferta de aventuras abierta para los maniacos que así se califiquen. Ha tomado una posición destacada en la misma un juego fuera de serie, que atiende al nombre de «Might and Magic VI» y que, como su propio nombre indica, es la sexta parte de la saga homónima. ¿Por qué lo califico de fuera de serie? Pues, con independencia de sus indudables excelencias, por la enorme extensión que comporta. Me atrevo a decir que es el juego más largo al que nunca he jugado, lo que es mucho decir tras haber tratado con Wizardrys, Ultimas o Bard's Tales. No quiero desvelar mucho: sólo diré que el escenario base está compuesto por 15 zonas; en cada una de ellas hay ciudades, cabañas, ejércitos de enemigos, fuentes, pozos, tesoros y, por supuesto, una media

Hacer Trampas en un JDR

Este tema está siempre en el candelero, de una u otra forma. ¿A quién no le remuerde la conciencia cuando mata a un enemigo valiéndose de un error del juego? ¿O cuando graba la partida antes de abrir un cofre con trampa para ver si lo abre sin daños? Y puede haber gente que piense que así no vale. Pues bien, yo quiero decir algo que seguro va a tranquilizar algunas conciencias.

Para ver qué es hacer trampas en un JDR deberíamos partir del concepto de "hacer trampas" en general, que no es otra cosa que incumplir las reglas de una forma consciente y para tomar ventajas. Los JDRs, como todos los juegos, están sometidos a un conjunto de reglas, que definen cómo se comportan sus jugadores. Estas reglas son comunes a todos ellos, y esto es más importante que las reglas objetivas que pueda tener un juego. Esto es, mientras los jugadores estén de acuerdo en que algo debe hacerse de una forma, no se hace trampas al hacerlo así, aunque las normas del juego especifiquen lo contrario. Por ejemplo, si en una determinada partida de parchís, los jugadores convienen en contar 30 por comerse una ficha del contrario, ninguno estará haciendo trampas al avanzar ese número de casillas. Si avanza más, sí.

Por otro lado, para que sea trampa, el jugador ha de hacerlo conscientemente. Si ninguno de los jugadores antes mencionados saben que en el parchís se pueden comer las fichas del contrario, no lo harán. Finalmente, si la trampa no reporta ventajas sobre otros jugadores, o sobre el juego en sí, tampoco yo diría que es una trampa.

Aplicando al caso de los JDRs para ordenador, las normas del juego son fijadas unilateralmente por el diseñador del mismo. Los "bugs" que pueda tener el programa pasan a ser, de forma inmediata, reglas del juego, por lo que aprovecharse de los mismos no es una trampa, aunque, eso sí, puede restar mucho atractivo y alicientes al juego. No olvidéis que los bugs pueden estar tanto a favor del jugador como en su contra y estos no los podremos evitar, por mucha trampa que los consideremos.

Otra "norma" habitual de los JDRs para ordenador es que las partidas se pueden grabar y recargar en cualquier momento. Esto se puede usar ventajosamente de varias formas, ultraconocidas por todos. No creo que hacer eso sea trampa, aunque, de nuevo, puede ser perjudicial para la aventura. Al respecto de esta norma, os recuerdo que ha habido muchos juegos que no permiten cargar partidas en cualquier momento, si no sólo al arrancar el juego: de esta forma, se introduce una norma que complica las trampas mencionadas. Ahora bien, si cogemos una de estas partidas grabadas y, mediante un editor hexadecimal u otro medio en los que tan duchos solemos ser, alteramos los datos de la misma para aumentar la vida de uno de los héroes, sí que hacemos, en mi opinión, trampas. Estamos yendo contra las reglas de una forma consciente y para tomar ventaja sobre el juego. Pero, la verdad es que es éste el único caso que se me ocurre en que se pueden hacer trampas a un JDR.

Muy distinto sería el caso en que varios amigos están jugando compitiendo –"a ver quién se lo termina antes"–. En este caso, serían ellos mismos los que impusieran las reglas: vale matar a los monstruos desde detrás de una puerta, no vale grabar antes de abrir un tesoro. Y si alguno se las saltara, estaría haciendo trampas, pero no al JDR, si no a sus amigos –que tal vez se plantearan discontinuar tan inmerecida relación–.

Me extendería más, pero también sería interesante conocer la opinión de los maniacos al respecto. Por cierto, seguro que a los más malévolos os apetecería conocer algunas "trampas" clásicas que se pueden hacer a los JDRs. Si sois buenos y buenas, quizá dentro de unos meses...

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

CALABOZOLISTA

«Lands of Lore II» y «La Sombra sobre Riva» se ratifican en este mes como los juegos de moda. Le acompañan en las preferencias «Lands of Lore», incombustible, y «Pagan», tomando el relevo a «Ultima VII», y a la espera de pasárselo a «Ultima IX». La lista queda completa con «Dark Heart of Uukrul», que reaparece una y otra vez, dejando claro que sigue habiendo quién lo redescubre y se engancha a sus dificultades. «Might and Magic VI», «Fallout» y tantos otros afilan el cuchillo, dispuestos a arrasar en la lista. Más les vale a nuestros campeones que vigilen su espalda...

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.-Lands of Lore II
2.-La Sombra sobre Riva
3.-Lands of Lore
4.-Ultima VIII: Pagan
5.-Dark Heart of Uukrul

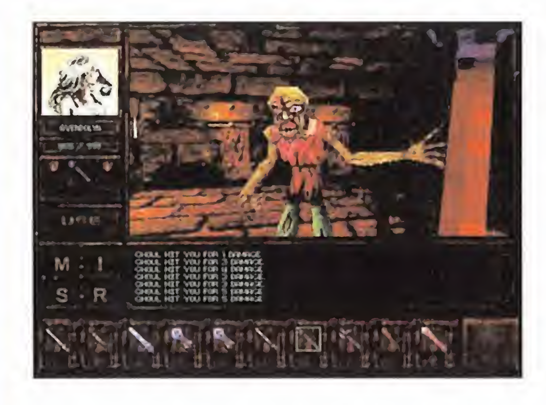
de 3 ó 4 calabozos que requieren una minuciosa exploración. Además, la mayoría de los bugs importantes de las primeras versiones publicadas, parece que han sido corregidos.

Como alternativa, ya de extensión más manejable está «Lands of Lore II», y las tribulaciones de Luther y sus metamorfosis. Aquí los escenarios son selvas, ciudades sumergidas y misteriosos templos. Lo que varía es la perspectiva en que se conocen: a veces como lagarto, otras como humano y otras como bestia gigante.

Y seguimos ansiosos ante la ya casi inminente aparición de «Ultima IX», «Fallout 2» y «Descent to Undermontain». De este último, de Interplay, pertenece a la serie Advanced Dungeons & Dragons, ofrece perspectiva 3D y parece que incorpora algunas virguerías técnicas que lo acercan más al «Doom» que a un JDR. Pero ya lo veréis... Turno para vosotros y vosotras.

OTROS MANIACOS

«La Sombra sobre Riva» está suscitando numerosos problemas, inquietudes e incluso solidaridad entre los maniacos. Miguel Fernández, de Barbastro (Huesca), desvela



su preocupación sobre la tendencia de los JDRs a tener un único protagonista, frente al clásico –y en su opinión imprescindible– grupo de héroes. Lo primero hace que los JDRs se acerquen mucho a una aventura gráfica, quizá demasiado. También le da pena que se esté olvidando "el entrañable y maravillo mundo Tolkienano: ya no hay aventuras en que te cruces con enanos, elfos, trolls, orcos, ogros..."

Antes de seguir, tranquilicemos a nuestro compañero: «Might and Magic VI» te proporcionará dosis enormes de ambos componentes. En todo caso, las preguntas de Miguel van sobre el juego inicialmente citado, y son: ¿cómo hacer utilizables las armas inutilizables que encuentra? –supongo que tendrá que ver con la clase de tus personajes, pero esperemos que algún compañero nos conteste algo más concreto–. ¿Sirven de algo los anillos que se encuentran en las minas de los Enanos? ¿Cuál es la respuesta a la pregunta "¿Cuál es la verdad?" que se te realiza en la Torre del Mago? Finalmente, respecto al camino que se adentra en el bosque hacia el Norte, ¿permite acceder a otra localidad o no vale de nada?

Los puntos de nuestro compañero se reparten en 3 para el juego de sus pesares, 2 para «Dungeon Master II» y el último para «Lands of Lore».

Y tras las preguntas, unas cuantas respuestas, que además no llegan de muy lejos. Por desgracia, no coinciden enigmas y soluciones.

Vienen de la mano de Termalyn, de Zaragoza, maniaca de reciente iniciación que llega hasta nuestra cita acompañada de un montón de halagos que agradezco como se merecen. Ahí van las ayudas de nuestra estimada, estimadísima, compañera:



- La verdadera entrada a la Torre del Mago está en los setos, muy cerca de la puerta del almacen.
- En el barco "La novia del viento" no merece la pena perder el tiempo recogiendo los objetos, pues luego hay que tirarlos. Mejor limitarse a coger nuestras cosas, lo más indispensable, y salir de allí.
- En la fortaleza de Riva, cuando estéis buscando al cocinero, hay que mirar en una de las habitaciones cercanas a la escalera a la primera planta. Aquí hallaréis ropa de mujer en el cuarto del cocinero. Posteriormente, subid a la cocina y él estará allí. No conviene esperar hasta que amanezca, es mejor entrar en la fortaleza nada más anochecer.

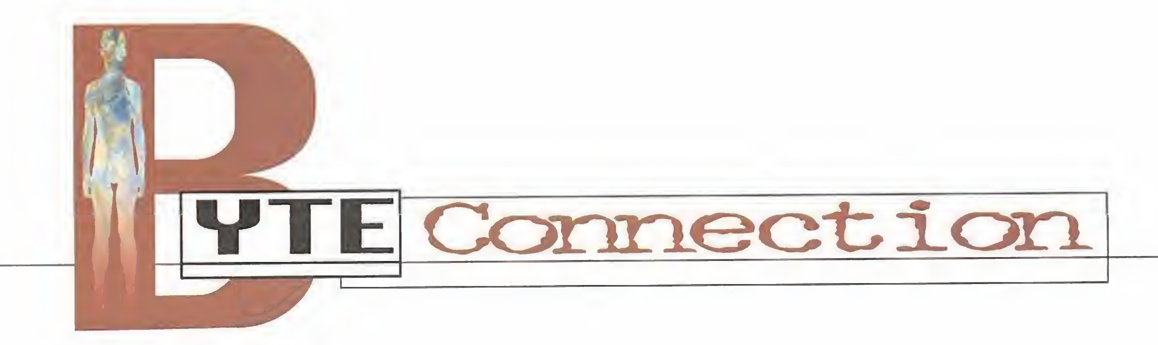
Muchas gracias, Termalyn. Pero veo que también tienes algún que otro problemilla. Uno es el ya expuesto de la pregunta de la Torre del Mago; el otro tiene que ver con la solución que exponía, en junio, Klark Freeman, sobre cómo abrir la puerta nada más entrar en el barco del mundo subacuático. Te recuerdo que no basta con ver la puerta: el grupo ha de darse cuenta de su existencia.

Y sí, es cierto que se está preparando «Lands of Lore III». Bienvenida al club de los impacientes que lo esperan. Pero la experiencia nos dice que nos lo tomemos con calma, precedentes de juegos que están a punto de salir no faltan. Hasta otra.

Aunque empiezan algunas gotas a rebotar contra las paredes de nuestro cobertizo, ha llegado el momento de volver a la intemperie. Siento ser tan descortés y verme obligado a echaros a la calle en tal circunstancia. Vaya con vosotros, no obstante, una cordial despedida: el próximo mes, más.

Ferhergón

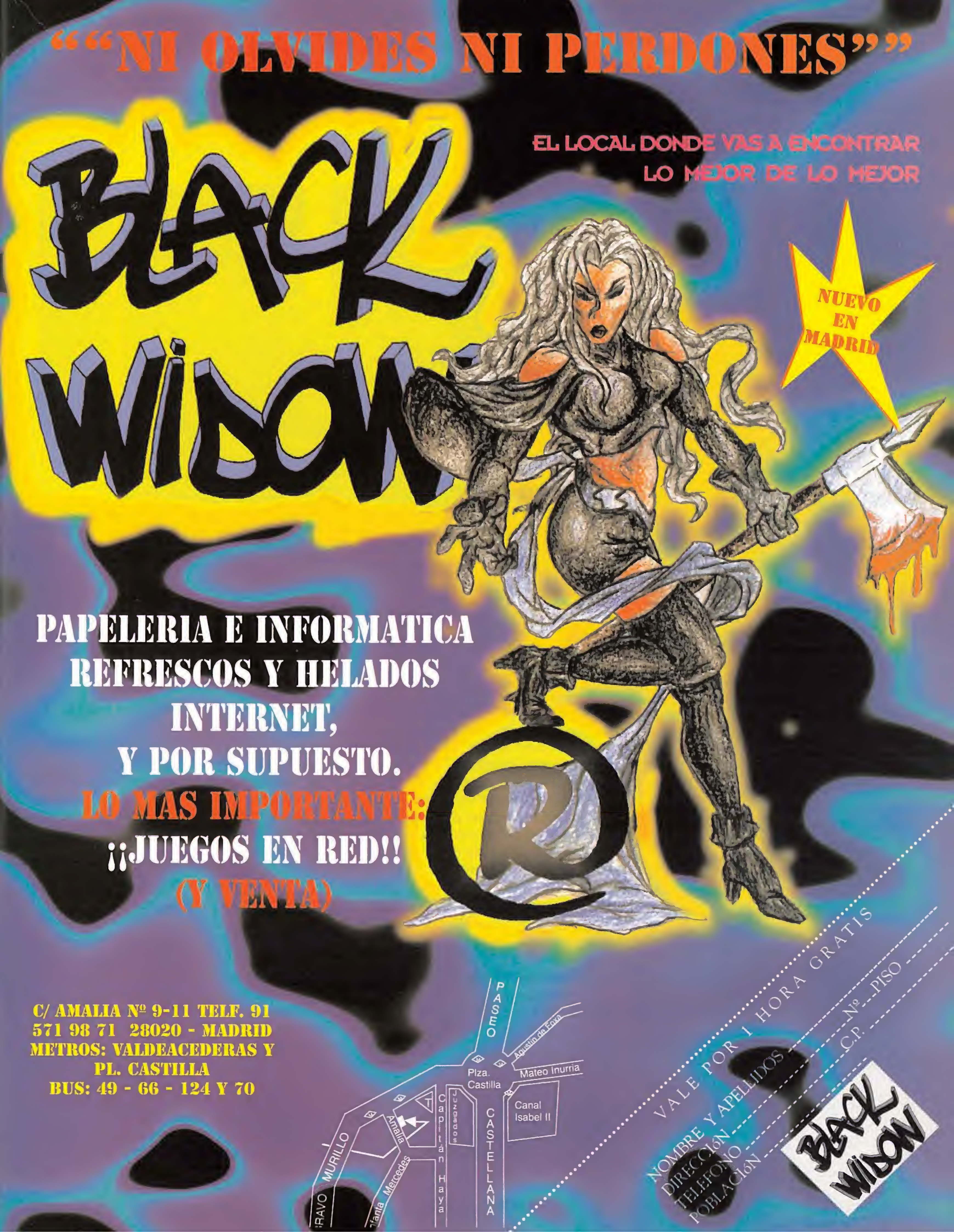




"Objetivo: PSX"

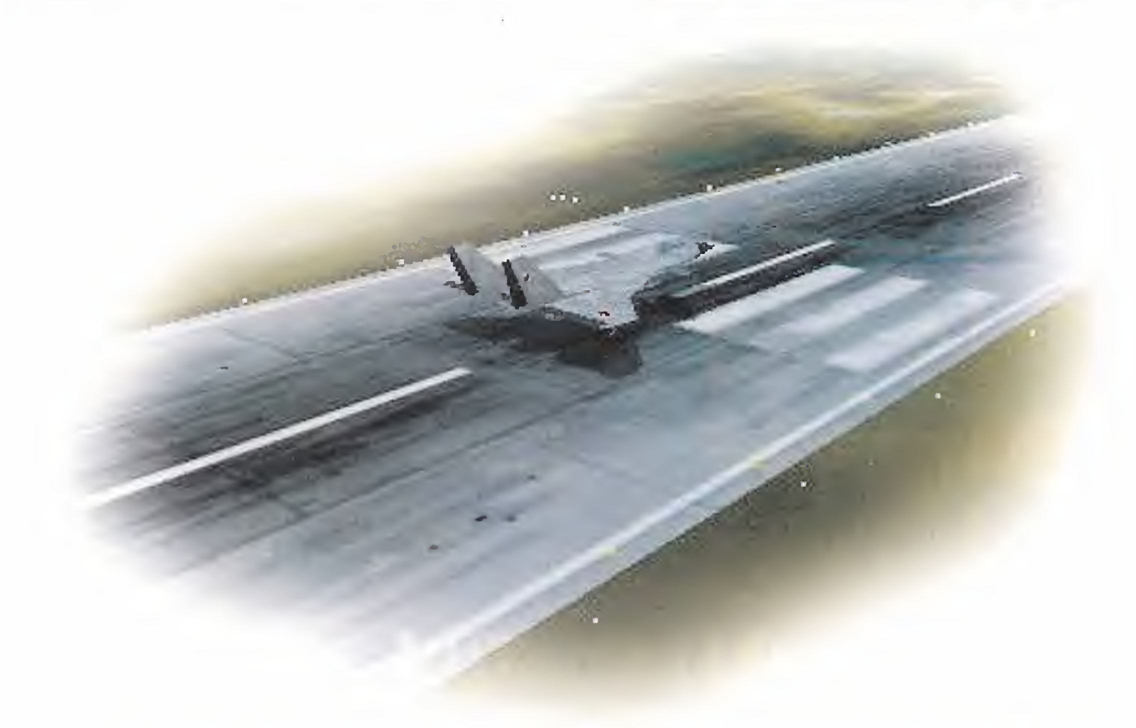
Demasiados bytes. Demasiados datos. Demasiado trabajo. Siempre me han gustado los viajes exóticos –¡y más si son con gastos pagados a cuenta de la empresa!–. Y allí estábamos, mi amigo Jim y servidor, dentro de un avión, a tropecientos mil kilómetros del suelo y rumbo a toda turbina hacia la tierra del Sol Naciente. Jimmy, un compañero de la academia al que apodábamos 'Agente Amstrong' –por su parecido con el famoso e incombustible protagonista de aquel videojuego– devoraba con increíble ansiedad su almuerzo-envasado-al-vacío para 'estómagos ligeros en vuelo': bandejita con cacharritos de ensalada mixta, carne fría, crema y cubiertitos de plástico como los de los 'pin y pon'. Yo, mientras, ojeaba en la última Hobby Consolas llegada a mis manos, las terribles 'guías de compras'; esas que cada vez que las lees te van entrando más ganas de comprarte todos los juegos que allí vienen descritos. ¿Y si este mes le pidiera al jefe una 'paguita extra' para gastos de oficina 'extras'? No, estaría mal. ¿Y qué le respondería al Jefe cuando los contables le pasaran la factura de esos 'extras'? Cincuenta bolígrafos, diez paquetes de papel de impresora y ¡TREINTA PROGRAMAS DE JUEGO DE CONSOLA! "Total Gastos realizados por el Sr. Flannaghan: 300.000 ptas." ¡No me daría ni tiempo de salir del despacho! Me enviaría a uno de sus guardaespaldas 'tipo armario de seis puertas' para que me sacudiera con un variado 'menú de tortas' antes de arrojarme por la ventana. Será mejor olvidarlo. Cuando Jim terminó su almuerzo, llamó a una de sus azafatas japonesas y tras echarle un par de cariñosos guiños, le dijo: "aquí tienes muñeca. Todo acabado y relamido. No tendréis que meterlo en el lavavajillas. ¿Te gustaría echar conmigo una partidita al «Tekken 3»?" La chica sonrió y le respondió con un idioma mezcla de castellano y 'rollito de primavera': «¡Lo siento señor! No complendo bien, pelo yo no fumo, glacias!". –¿Se ha quedado conmigo o qué?– dijo Jimmy mirándome mosqueado. –¡Es que tienes unas formas de ligar !– dije. Lo tuyo es grave –respondí mientras continué pasando hojas–. ¿Sabes F.X.?– Jim me agarró del brazo cerrándome la revista–. Dicen que Clint Eastwood, Van Damme y Schwarzennegger se entrenan con una 'playstation', ¿habías oído algo al respecto? Ni idea –respondí asombrado–. Sí, chico –prosiguió–. Presta atención. Algunos de mis colegas espías europeos, me enviaron al buzón electrónico un enorme listado con cientos de nombres de todos los círculos –actores, políticos, millonarios, hasta presidentes de gobierno–, que se levantan por las mañanas y lo primero que hacen es enchufar la consola y ¡clik, clik! a atizarle al enemigo. Cuentan que el mismísimo Bill Clinton, juega al «Point Blank» y el «Time Crisis» en una enorme pantalla tipo «Jumbotrón» que tiene escondida en no sé que lugar subterráneo de la Casablanca. ¿Te lo imaginas? No sé –contesté–, puede que sea cierto. ¡Lo es de seguro! –dijo alzando la voz–. Este dato me lo confirmó un espía ruso con el que pasé un mes en Moscú. Ese fue el mismo que divulgó a la empresa la noticia de que la hija del presidente de EE.UU. jugaba mejor que nadie al «Fantasy VII» y que había descubierto todos los enigmas del juego en un día. ¡Me encantaría jugar en una pantalla de esas gigantes! Yo soy también un buen disparador –continuó Jim–. Tengo magníficos récords que tú nunca podrías igualar F.X. Soy el 'Enemigo Público número Uno' de los zombies de «Resident Evil». Cuando ven que estoy delante de la pantalla ¡Se asustan y no quieren ni salir! ¡Je, je, je! –sonrió sarcásticamente mientras algunos viajeros volvían sus cabezas para mirar quién era el de las risotadas–. ¡Vamos Jim, déjalo! Te creo –le dije–. ¡Pero no armes más jaleo o nos van a echar fuera del avión sin paracaídas ni nada! Por los altavoces de la cabina, la dulce voz de una azafata indicó a los pasajeros, en varios idiomas, que se abrocharan los cinturones de seguridad ya que el avión se dispondría en breves momentos para el aterrizaje. Siempre me han dado pánico los aterrizajes, todavía no lo he superado, –me confesó Jim en voz baja al tiempo que enganchaba su cinturón–. Sonreí y en los instantes siguientes notamos las ruedas del aparato posarse en tierra firme. Cuando bajábamos por las escalerillas del avión, vimos a un par de tipos vestidos de negro y con aspecto fornido, observando desde abajo a los viajeros que descendían. No sé por qué, pero me recordaron a los Blues Brothers, aunque más "cuadrados". Uno de ellos nos señaló y el otro miró hacia nosotros. Antes de poder decir palabra alguna, nos agarraron con fuerza de los brazos y nos dirigieron a una de las estancias del aeropuerto de Japón. Nos dieron 'guantada' de todos los colores, pisotones, tirones de orejas y hasta nos retorcieron los dedos de las manos. Al rato entraron dos polis y un abogado que hablaba en castellano. Lo siento señores, pero os han confundido con dos espías americanos –dijo el letrado–. Ellos pertenecen a la seguridad de una empresa fabricante de consolas 'Estación-de-Juego' y creían que vosotros veníais para robar los planos secretos de su futuro proyecto. Ya han cogido a los verdaderos espías. Os piden mil disculpas. Jim y yo nos miramos y nos echamos a llorar como niños pequeños. Vinimos en viaje de placer y regresamos con las manos para no poder coger un 'Dual Shock' en un par de meses. Pero esa es otra historia.

Rafael Rueda



""NI OLVIDES NI PERDONES""
BLACK WIDOW
EL LOCAL DONDE VAS A ENCONTRAR
LO MEJOR DE LO MEJOR
NUEVO EN MADRID
PAPELERIA E INFORMATICA
REFRESCOS Y HELADOS
INTERNET,
Y POR SUPUESTO.
LO MAS IMPORTANTE:
¡¡JUEGOS EN RED!!
(Y VENTA)
C/ AMALIA Nº 9-11 TELF. 91
571 98 71 28020 - MADRID
METROS: VALDEACEDERAS Y
PL. CASTILLA
BUS: 49 - 66 - 124 Y 70
PASEO
Agustín de Foxá
Plza. Castilla
Mateo Inurria
Canal Isabel II
CASTELLANA
Capitán Haya
Juzgados
Amalia
MURILLO
Mercedes
VALE POR 1 HORA GRATIS
NOMBRE Y APELLIDOS
Nº PISO
DIRECCIóN
C.P.
TELEFONO
POBLACIóN
BLACK WIDOW

Tactical Air War (I)



La horma del zapato

Hace ya unos meses hablamos largo y tendido del producto estrella de Digital Image Desing (DID), el «F22 ADF». Sucesor del mítico e incombustible «EF2000», ha hecho las delicias de todos los aficionados. Pues bien, en breve saldrá uno de los discos de complemento más esperados en el mercado: «Tactical Air War» para «F22 ADF».

Tactical Air War» es para «F22 ADF» la horma a la medida de su zapato. Una vez instalado, «Tactical Air War», –básicamente es una campaña dinámica en tiempo real–, nos presenta una lista de campañas para elegir. Estas varían en dificultad básicamente al cambiar la distribución del terreno de las dos partes en conflicto, al igual que ocurría en el «EF2000», y en la posición de los enemigos y nuestros aliados dentro de este terreno. Tenemos diez campañas diferentes donde elegir.

PLANIFICAR LA MISIÓN

Una vez tomada la decisión, el programa nos traslada a la habitación de planificación de la batalla. Una vez entremos en esta sala, el tiempo de la campaña es ya real, es decir, durante el rato que nos tomemos para estudiar la misión en curso, la guerra va avanzando y las condiciones están cambiando todo el tiempo. Una gran ventaja es que podremos ser conscientes de todo lo que ocurre ya que un reloj nos informa de las horas, minutos y segundos de la batalla.

Una de las grandes incorporaciones al mundo de los simuladores de aviación que «F22 ADF» presentó, fue el modo de AWACS. Nos permitía tener un control estratégico de la batalla, manejando los aviones aliados a nuestro antojo, pero siempre limitados por una campaña predeterminada que en ningún momento podía tener un desenlace diferente del calculado según unas cuantas acciones, que se reflejan en unos datos estadísticos. Pero a pesar de que las campañas del «ADF» eran "enlatadas", es decir con una serie de misiones establecidas a cumplir, el programa conseguía crear y hacer creer en un ambiente casi dinámico... al menos antes de encontrarnos en la decimosegunda intentona de volar la misma misión.

Muchos de vosotros conocéis el modo AWACS. Pues bien, «Tactical Air War» no difiere mucho en aspecto y manejo del primero. El manejo es similar, pero el resultado es de un orden de magnitud aún más soberbio. Es más, gracias a «Tactical Air War», el modo AWACS es aún más completo, porque aúna todas sus funciones en un campo de batalla absolutamente dinámico.

En «Tactical Air War», tanto el mapa de la campaña, como el interface del AWACS, así como la sala de guerra son tres partes indivisibles, y forman un todo ab-

Para participar en esta seccion solo teneis que enviar una carta a la siguiente direccion:
MICROMANIA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvideis indicar en el sobre la resena **ESCUELA DE PILOTOS**.

Tambien nos podeis mandar un e-mail al siguiente buzon:
pilotos.micromania@hobbypress.es





soluto, que para nosotros será todo nuestro universo cada vez que encendamos el PC y pinchemos en el icono del «F22 ADF». Desde la sala de guerra, podremos tener acceso a datos tácticos, planos y esquemas de daños, los últimos eventos, y las últimas disposiciones y modificaciones de las tropas sobre en terreno. Incluso podremos ver como la guerra evoluciona ante nuestros ojos, mientras el reloj sigue avanzando, tic, tac, tic, tac, tic.

Ya se encuentra disponible la ampliación para «F22 ADF», para deleite de todos los aficionados

DEMUESTRA LO QUE VALES

¿Que dónde está la parte de simulador de «Tactical Air War»? Una vez enfrascados en este juego de la guerra, puede ser que de pronto nos encontremos ante una situación crítica e inestable, y entonces seamos nosotros los que estemos convencidos de poder sacarla adelante gracias a nuestra pericia como pilotos. Pues nada más fácil que intervenir y demostrar de los que somos capaces. Así podremos tener la oportunidad de volar un F22 aliado en cualquier zona del mapa, en cualquier batalla o escenario. Es entonces cuando el «F22 ADF Tactical Air War» se muestra como el simulador de vuelo de combate que todos sabemos que es, y muestra cientos de excelencias ampliamente comentadas con anterioridad.
Todas la misiones que se vuelen bajo «Tactical Air War» tienen al final una puntuación asignada, dependiendo del éxito de ejecución. Esta puntuación se nos sumará para poder ir ascendiendo en el escalafón militar y hacer méritos suficientes para ganar medallas. Este rango que vamos incrementando es básico para poder volar misiones ya que se nos ofrecerán una serie de misiones para ejecutar dependiendo de nuestra rango y por lo tanto de las habilidades.
Es decir, desde «Tactical Air War» podemos elegir dos maneras de pilotar. Una es escoger la misión más caliente del momento y sobre todo libre de ser modificada, a riesgo de meter la pata hasta el fondo irremediablemente; la otra es la de elegir volar una misión de las que en ese momento se van a iniciar, que el ordenador nos asigna, y que está restringida a ser modificada y se nos asigna dependiendo de nuestras cualidades. Está claro que el ordenador tiene a sus ases ya elegidos, y para poder entrar en ese olimpo particular hay que sudar mucha tinta antes.
Esta forma de participar en la batalla tiene tres claras ventajas frente al modelo clásico de campaña no dinámica. La primera ventaja es que aumenta las posibilidades de éxito personal para completar la campaña; por otro lado, la moral se mantiene más alta, pues tal vez la misión no se haya ido al garete por nuestra culpa, sino por la de otros pilotos, o al contrario, no lo habremos hecho bien pero la misión está casi completada. Por último, la sensación de distancias está logradísima, porque a veces tendremos que volar misiones muy largas (al principio de la guerra los enemigos no están a la vuelta de la esquina). Además la ventaja de estar volando en tiempo real, es que durante una misión de CAP (Control Air Patrol) puede ser que el AWACS detecte unos bandidos y nos mande directamente sobre ellos. Para las misiones no restringidas, entonces ten-

Flaps arriba Flaps abajo

Disculpas

De nuevo otro número más con vosotros, y otra vez numeroso correo que contestar, y esta vez centrándonos en pedir disculpas por algunos errores que se nos imputan, seguramente con razón, y es que nadie es perfecto.

Está claro que los duendes de la imprenta existen y esta vez nos ha tocado a nosotros, y nos la han colado. Es verdad, ¡¡Dios mío en que estaría pensando!!, que el «F22» no tiene paracaídas. Parece ser que en algún artículo sobre «F22» (en los últimos meses cientos) hemos dicho semejante sacrilegio. Lo sentimos, pero la explicación es simple. Lo primero que probé del ADF, fue una alfa (ni siquiera beta) y que al apretar CTRL-B, nada más posar el avión en la pista (deformación profesional de tantas horas de vuelo con el «EF2000») informaba que el paracaídas se había abierto. Evidentemente esto no ocurría, pero el juego tenía metido por error una reminiscencia de su antecesor, y se nos pasó. De nuevo mil perdones.

También pedimos disculpas por un cruce de fotos en nuestros artículos, pero en esta ocasión decimos que a veces, las fotos de unos juegos aparecen el artículo de otro distinto, por múltiples errores ya sean de edición, maquetación o de dificultad de interpretación. La base de datos de imágenes de que disponemos es amplísima, y cada día crece más, y en muchas ocasiones, es difícil reconocer a qué simulador pertenecen y luego pasa lo que pasa. Disculpas otra vez.

Por último, este LO SENTIMOS, lo queremos personalizar para los de Escuadrón 2000. Es cierto nos invitasteis amablemente a la 1™ Convocatoria de Pilotos Virtuales, que se celebró en Julio en Zaragoza. Es verdad que hicisteis hincapié en que nuestra presencia os alegraría y sería bastante agradecida. Y también es verdad que no sólo no aparecimos por allí, sino que ni siquiera os dimos una respuesta de si íbamos a ir o no. Por favor, aceptar las disculpas, y entender, que Mad Max y yo, Sharky, tenemos un compromiso imposible de sobrepasar, nuestros trabajos. Nos fue imposible poder ir a Zaragoza, y bien que nos hubiese gustado, pero hasta Agosto no disfrutamos de las vacaciones. Por otro lado esperamos que vuestra reunión haya sido satisfactoria, y os onvitamos a escribirnos contando qué tal os fue.

Desde aquí animamos a que nos escriban todos los descontentos que se quejan de nuestras meteduras de pata (bien hecho), y a todos los que se quedan siempre contentos, gracias. Hasta el mes que viene.

SHARKY

dremos bajo nuestro poder todo el control. Puntos de vuelo, rumbos, cargas de armamento; y no sólo para nosotros sino también para los demás aviones que nos acompañen en la misión, incluso los que no son F22s como el nuestro (todo un detalle el poder definir el armamento de un F16 o un F18).

Si elegimos jugar «Tactical Air War» desde el interface del AWACS, desearíamos tener dos monitores, puesto que indefectiblemente tendremos que comprobar la estrategia de la campaña en la sala de guerra, cada hora más o menos, para poder recibir la información de las nuevas disposiciones de los aviones y las tropas. Así nuestras comunicaciones con los aviones, y nuestros movimientos en el tablero del cielo serán acertadas, o por lo menos justificadas con una posición del enemigo conocida (lo de acertadas esta por ver, porque uno hace lo que cree más correcto, y al rato se está arrepintiendo totalmente). Para poder intervenir con el AWACS, sencillamente tendremos que evaluar la acción de los enemigos, y entonces elegir una cuadrícula del mapa, y sobre la información presentada, modificar rutas, comportamientos, misiones, etc. para actuar en consecuencia.



Los mapas esquemáticos nos permitirán actuar como expertos estrategas sobre el escenario que luego sobrevolaremos.



OTRAS MEJORAS

Otros de los aspectos que «Tactical Air War» ha mejorado cuantiosamente, es el "Smartpilot" (el modo de cómo el juego maneja los pilotos y los aviones que no pilotamos nosotros). Evidentemente la inteligencia artificial mejorada del juego ha hecho que esta característica sea también perfeccionada. El "smartpilot" controla todos los aviones en el escenario. Así cada avión tiene su propio control y este se va modificando dependiendo de las condiciones, y va siendo recalculado al final de cada misión. Esto permite que cada piloto pueda aprender y ganar experiencia, lo que implica que cada vez que montemos una misión con nuestro pilotos de confianza, hagamos rotaciones con todos los pilotos (es decir que los suplentes también jueguen) para que así todos vayan cogiendo nivel suficiente y sean competitivos.

Una de las grandes ausencias que el «EF2000» presentaba era el no poder luchar contra tropas terrestres. Pues bien, si el «F22 ADF» lo corrigió, «Tactical Air War» introduce un "Smart-Tanks", es decir algo similar a lo explicado antes para los aviones, pero aplicado a las tropas de tierra. Este módulo integra la guerra desde el suelo en el campo de batalla electrónico. Ahora, la intervención de columnas de suministros, la destrucción de trenes de armamento, o el bloqueo de columnas de acorazados, podrán ser básicos para la victoria en algunas misiones, y sobre todo para conquistar terreno, o evitar que nos lo conquisten. Pero aún no acaba aquí la historia, porque «Tactical Air War», también tiene un editor de misiones próximo a la simulación. El aspecto del editor es parecido al que ya se presentó con el TactCom, en la versión 2.0 de «EF2000». El editor está integrado en un mapa de alta resolución y detalle.

Sobre este mapa, se mostrarán todos los planes y desarrollos que hagamos para la misión. La edición es difícil porque lo que planifiquemos debe integrarse en las necesidades del momento (recordamos que la campaña es en tiempo real) con lo cual si en un aeródromo no hay aviones, no podremos despegar desde él.

Además, la elección de lo rumbos los tomaremos bajo un riesgo de no acertar con los adecuados, o de entrar en zonas poco seguras (el tiempo real, el reloj que todo lo controla). Una vez iniciada la edición de la misión, dispondremos de una ventana de diálogo, donde se nos da toda la información intrínseca de la misión, como es distancia al blanco, tipo de blanco, tiempos estimados de vuelo, tiempo total, así como estos valores parcializados a cada territorio, en el caso de invadir el terreno enemigo (generalmente lo más divertido). Además todo esto podremos multiplicarlo por cuatro, es decir, en la cuadrícula del mapa que estemos, podremos crear hasta cuatro misiones diferentes. Ideal para poder conjuntar grupos de SEAD (supresión de defensas antiaéreas), con escoltas, y bombardeos. Por supuesto, el armamento, el combustible, la altitud, y el número de aviones también está bajo nuestra elección.

Hacía tiempo que no se veía algo parecido en el mercado de los simuladores de vuelo. Tal vez nunca nada parecido, aunque ya «Falcon 3.0» fue un pionero de los campos de batalla electrónicos. Pero la combinación del dinamismo, tiempo real, AWACS, y editor de misiones aún nadie la había ejecutado. ¡¡Todo un acierto!! Pero cuidado, que ya se oye por ahí, que «Falcon 4.0» va a presentar algo parecido pero para jugar en red, es decir un centro servidor donde se va generando la guerra, y donde uno se engancha cada vez que quiere, pero eso es otra historia. ¡Salud y buen vuelo!

Guillermo "SHARKY" Cárcer

TECNOLOGÍA 94 **ADICCIÓN 90**

Hacia tiempo que no se plasmaban en un solo simulador la posibilidad de jugar a ser estrategas y pilotar. Complicado, muy complicado en su manejo y desarrollo. Sólo para expertos y puristas.






HOBBY PRESS

Por Santiago Erice

Añorando la tele de **los sesenta**

«LOS VENGADORES»

"Los Vengadores" es una etapa más en el largo revival cinematográfico de viejos personajes de décadas anteriores (Godzilla, Batman, la familia Picapiedra, Misión Imposible...) En esta ocasión le ha tocado el turno a una pareja de británicos –muy gentleman John Steed, muy curvilínea y explosiva Emma Peel– que hicieron furor en las teles de todo el mundo allá por los sesenta, cuando salvaban al reino de Su Majestad la reina de Inglaterra de poderosos y diabólicos enemigos.



«Los Vengadores» para la pantalla grande ha sido dirigida por Jeremiah Chechik (hábil con el videoclip y no tanto con su revisión del clásico francés «Las diabólicas», pese a contar con las turbadoras Sharon Stone e Isabelle Adjani en el reparto). Sus protagonistas son: Ralph Fiennes («El paciente inglés», «La lista de Schindler») para el papel de Steed, el decadente caballero a un bombín pegado, de bastón fácil y cuya raya del pantalón siempre termina inmaculadamente recta después de la pelea; Una Thurman (inolvidablemente ligada a «Pulp Fiction» de Tarantino) como la señorita Peel, experta en artes marciales y enfundada en ajustados trajes de cuero para desazón de rijosos y mesas camillas; y Sean Connery, para quien se ha reservado interpretar al villano de la película, un tipo que a través del control del tiempo atmosférico aspira a dominar el mundo.

El mundo es un **cóctel**

LOS ESPECIALISTAS

Para Especialistas el mundo musical (también el otro) es un cóctel en el que se mezclan, agitan y confunden ritmos, culturas y bailes. El son cubano, el reggae, el funk, el jungle o la música árabe tienen cabida en su universo sonoro. Pop latino para todos los públicos, para todas las emisoras, para cualquier fiesta o reunión donde la consigna sea rendir tributo a los dioses de lo lúdico y el baile.

La historia de Especialistas transcurre a lo largo de la década de los noventa, aunque está marcada por algún periodo de silencio discográfico. Por eso, su nuevo álbum, titulado «Un pez en mi maleta» y por estas fechas en el mercado, es solamente el cuarto de su carrera (a añadir a «Especialistas», «Vapor» y «Mundo mundial»). El grupo está formado por el cantante Santiago del Campo y los guitarristas Ramón Marcén y Fernando de la Figuera.



El superhéroe negro de **Marvel**

«BLADE»



Blade nació como un personaje secundario de la factoría Marvel y poco a poco alcanzó protagonismo, hasta el punto de que recientemente ha practicado sus superpoderes de igual a igual con el mismísimo Spiderman. Mitad humano y mitad vampiro, Blade es negro (¡algo insólito en el mundo Marvel!) y dedica su existencia a combatir, por venganza, a los príncipes de las tinieblas. Ahora ha llegado al cine encarnado por Wesley Snipes («Fiebre Salvaje», «Demolition Man», «New Jack City») y bajo la dirección de Stephen Norrington.

El papel del malo de la película, Frost, le ha tocado a Stephen Dorff («Backbeat», «Yo disparé a Andy Warhol»). Él es el gran señor de los vampiros, una especie de comunidad secreta y paralela a la humana que está infiltrada en los escalones más importantes de la sociedad. Dorf aspira a dominar el mundo y, para conseguirlo, debe derrotar primero a Blade, el único ser que puede impedírselo. Además de los espectaculares efectos especiales y las escenas de acción, destaca en esta película la presencia en un papel secundario de Tracy Lords, mito del cine porno que intenta hacerse un hueco como "actriz seria".

Naturaleza, amor y un puñado de pañuelos

«EL HOMBRE QUE SUSURRABA A LOS CABALLOS»

Cuando Robert Redford dirige («Gente corriente», «El río de la vida») tiene tendencia a apuntarse a películas donde se exalta la naturaleza, no falta una historia de amor y es conveniente que el espectador acuda a la sala de proyección con un puñado de pañuelos (por aquello de que la calidad de la peli es directamente proporcional al número de lágrimas derramadas). «El hombre que susurraba a los caballos» (que Redford protagoniza junto a Kristin Scott Thomas, Sam Neill, Dianne Wiest y Scarlett Johansson) es fiel a estos mandamientos del maduro galán de Hollywood.

El hilo conductor del largometraje es el trauma que sufren una niña, Grace, y su caballo de carreras, Pilgrim, tras un accidente: ella pierde una pierna y se desequilibra emocionalmente, el noble bruto no deja que nadie se le acerque. Es entonces cuando surge la figura del susurrador de caballos, personaje capaz de sanar a estos animales a base de palabras y buenos sentimientos. La madre de Grace, una editora de revistas, piensa que si recupera la psique de Pilgrim, su hija también saldrá adelante; así que viaja a una granja del Oeste donde vive Tom Booker, uno de los mejores susurradores de caballos. La historia se completa con bellas imágenes de la naturaleza, algún amor imposible y..., lo ya dicho, esas grandes dosis de sentimientos imprescindibles en cualquier drama que se precie.

Fantasías catastróficas de Joe Dante

«PEQUEÑOS GUERREROS»

Ya parece marca de la casa Joe Dante: introducir seres extraños en una comunidad made in USA, preferiblemente pequeña, y provocar una fantasía catastrófica. De sus habilidades para combinar personajes reales y animados, de su atractiva ironía, de su espectacular utilización de efectos especiales, de sus guiños para enterados, y de su capacidad para desenvolverse con acierto en el caos, dio sobradas pruebas con los gremlins; ahora repite en «Pequeños Guerreros» con la encarnizada batalla en la que se ven envueltos unos juguetes tan especiales que poseen hasta vida propia.

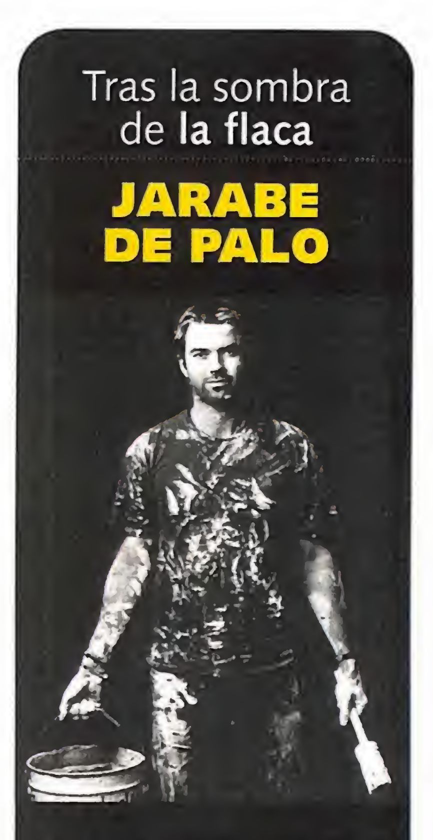
A un lado está el Comando de Élite, algo así como una colección de madelman o G.I. Joe –si lo prefiere el lector, la versión en juguete del bruto de Rambo–, cuya única misión en la vida parece ser la de demoler, bombardear y destrozar. Enfrente, los gorgonitas, feos y deformes como los personajes de una película de Álex de la Iglesia, pero tan buenos como los de una de Capra. Y, en medio, los



seres humanos de una pequeña ciudad norteamericana que se ven envueltos en la pelea entre juguetes: Gregory Smith como el estudiante Alan; Kirsten Dunst, la chupasangre-niña de «Entrevista con el vampiro», como Christy Fimple, una animadora de mucho cuerpo y poco cerebro; y unos cuantos adultos que no salen demasiado bien parados en esta experiencia dantesca.

Tras la sombra de la flaca

JARABE DE PALO



Para bien o para mal la sombra de "La Flaca" persigue a Jarabe de Palo, una composición que hace un par de temporadas alcanzó por goleada el título de canción del verano. Más de medio millón de copias vendidas hasta la fecha y un par de centenares de conciertos certifican en cifras lo pegadizo de una melodía y una letra que se escuchó en los lugares más insólitos.

Ahora, Pau Donés o Jarabe de Palo –tanto monta, sólo depende de la lectura escogida, el DNI o la carátula de un disco– regresa con su segundo álbum, «Depende», abrumado y exigido por el recuerdo de "La Flaca". Son trece canciones, con sorpresas en forma de colaboraciones incluidas, grabadas en Londres, producidas por Joe Dworniak (no es azar que su nombre también aparezca en los últimos trabajos de Radio Futura) y catalogadas por la industria en ese cajón de sastre-desastre llamado rock latino.



HARDWARE









BASIC

Ordenador multimedia. 32 Mb RAM, Disco duro 2.1, CD 32x, Monitor 14" Microprocesador con tecnología MMX

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

IBM 266 MHZ- 84.900

HOME

Caja mini-torre
Placa chipset compatible 440-LX
T. gráfica 3D (4 Mb)
Sonido 16 bits compatible
Disco duro 3.2 U-DMA2
CD-ROM 32X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor Goldstar LG-44i 14"
Ratón Genius NetMouse
Micrófono, Teclado y Altavoces 60w
Pack Software

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES



Celeron	266 MHZ- 124.900
Celeron	300 MHZ- 129.900
Pent. II	300 MHZ- 149.900
Pent. II	333 MHZ- 159.900

POWER

Caja semi-torre ATX
Placa Intel SEATTLE® i440-BX
T. gráfica AGP S3-Virge GX/2 con 4Mb y salida a TV
T. sonido Sound Blaster PCI 128
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG 32x
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor GoldStar LG-55i 15"
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono, Teclado mecánico
Altavoces 160w
Pack Software

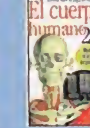
GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES



Pent. II	333 MHZ- 214.900
Pent. II	350 MHZ- 229.900
Pent. II	400 MHZ- 264.900
Pent. II	450 MHZ- 309.900

[Sistema operativo no incluído] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]





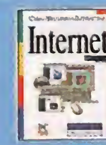


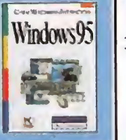


Con tu equipo llévate **GRATIS** todo este software (1)









(1) Excepto modelo BASIC

ACELERADORAS



MAXIGAMER 3Dfx 4MB	14.990
MONSTER 3D 4MB	14.990
MONSTER 3D II-8MB	29.990
MONSTER 3D II-12MB	39.990
MAXIGAMER PHOENIX	24.990
MAXIGAMER VOODOO² 12MB	39.990
CREATIVE 3D BLASTER 12MB	46.900
MIRO HIGHSCORE 12MB	54.900

IMPRESORAS



EPSON STYLUS 440	29.990
EPSON STYLUS 640	38.990
EPSON STYLUS 740	54.490
HP 420	19.990
HP 720	43.990
HP 690 c	28.490
HP 690c PLUS	33.490

ESCANERS



GENIUS COLOR PAGE VIEW	11.990
PRIMAX COLORADO DIRECT	12.900
PRIMAX COLORADO D600	19.900
PRIMAX JEWEL	23.900
PRIMAX PHODOX	29.500

MODEMS



POCKET TELLINK 33.6	12.990
ZOOM 33.6 INTERNO	10.990
ZOOM 33.6 EXTERNO	14.990
SUPRA 56K INTERNO	12.490
SUPRA 56K EXTERNO	14.990
US-ROBOTICS 33.6 INTERNO	17.990
US-ROBOTICS 33.6 EXTERNO	25.990
56K MESSAGE PLUS	32.990

REGRABADORAS

TRAXDATA	
2x2x6 IDE INTERNO	49.990
2x2x6 PARALELO EXTERNO	69.990
4x2x6 SCSI INTERNO	84.990
4x2x6 SCSI EXTERNO	99.990

VIDEO-CONFERENCIA

WEBCAM II PUERTO PARALELO	17.900
WEBCAM II USB	17.900
SONY (OEM)	18.990

SONIDO

MAXI SOUND DINAMIC 3D	14.990
HOME STUDIO PRO	41.990
SOUND BLASTER 16	8.900
SOUND BLASTER PCI 128	10.900
SOUND BLASTER AWE 64 GOLD	25.900
SOUND BLASTER LIVE!	34.900

DVD

PC DVD BLASTER 2x	26.900
PC DVD ENCORE Dxr2	38.900
KIT DVD MAXI THEATRE	48.990
KIT DVD NITRO	49.990

MEMORIA

SIMM 16MB EDO	3.990
DIMM SDRAM 32MB	7.490
DIMM SDRAM 64MB	17.990
DIMM SDRAM 128MB	33.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

DISCOS DUROS

3,2 (OEM)	22.990
4,3 (OEM)	26.990

6 MESES DE GARANTÍA

3,2 FUJITSU	26.990
4,3 FUJITSU	28.990

30 MESES DE GARANTÍA

SVGA

S3 VIRGE 4MB PCI
5.490
CREATIVE EXXTREME
18.900
INTEL EXPRESS 3D AGP 2x 8MB
17.900

PLACA

440 LX (BABY AT)	16.990
440 LX (ATX)	17.990

6 MESES DE GARANTÍA

INTEL SEATTLE	29.990
INTEL MUAI	29.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

CD-ROM

32x OEM	8.990
36x OEM	9.990
LG 32x	9.990
GENIUS 36x	8.990

CD VIRGEN

BULK	215
TRAXDATA Softpack(10 u.)	2.550
TRAXDATA REGRABABLE	2.290

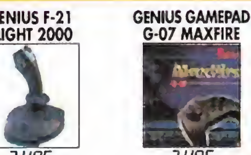
PARA AMPLIACIONES DE ORDENADORES CONSULTAR CON EL PUNTO DE VENTA

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS



JOYSTICK



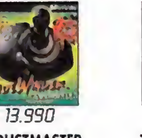





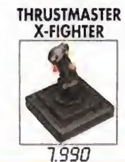
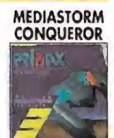
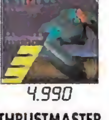










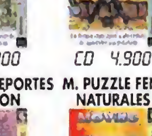





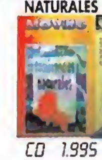


- FIRESTORM ULTRASTRIKER — 4.990
- GENIUS F-21 FLIGHT 2000 — 3.495
- GENIUS GAMEPAD G-07 MAXFIRE — 2.495
- GRAVIS ANALOG PRO — 4.990
- GRAVIS BLACKHAWK — 6.990
- GRAVIS FIREBIRD 2 — 13.990
- GRAVIS GAME PAD — 3.990
- GRAVIS GAME PAD PRO — 6.990
- GRAVIS THUNDERBIRD — 8.990
- MEDIASTORM CONQUEROR — 4.990
- MEDIASTORM ULTRASTRIKER MAX — 5.990
- POWERSTATION — 5.990
- ROLSTICK + RALLY CHAMPIONSHIP — 5.995
- SAITEX X36F PROGRAMABLE — 15.995
- SAITEX X-6 31 M — 3.995
- SIDEWINDER FORCE FEEDBACK — 24.990
- SIDEWINDER PRECISION PRO — 13.990
- T-LEADER 3D — 5.990
- TARGA STAR RAIDER — 4.500
- THRUSTMASTER F-16 FLCS — 24.990
- THRUSTMASTER F-16 TQS — 24.990
- THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP — 25.990
- THRUSTMASTER FORMULA T-2 — 20.990
- THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 — 12.990
- THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT. — 9.990
- THRUSTMASTER PHAZER PAD — 8.990
- THRUSTMASTER RAGE 3D — 6.990
- THRUSTMASTER TOP GUN — 6.990
- THRUSTMASTER X-FIGHTER — 7.990
- VOLANTE + PEDALES PER4MER — 10.990

EDUCATIVOS

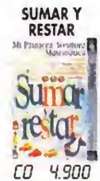
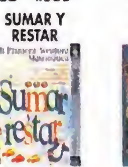


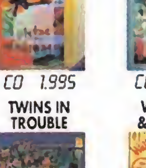














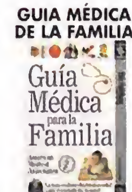
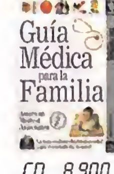
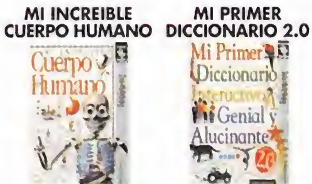
- ANIMALES INCREIBLES — CD 4.900
- BIG JOB — CD 4.900
- CARNET DE CONDUCIR — CD 3.495
- CONTAR Y AGRUPAR — CD 4.900
- DESASTRE CLIMATICO — CD 4.900
- DESASTRE ECOLOGICO — CD 4.900
- JUEGA CON LAS MATEMATICAS — CD 4.900
- JUEGA CON LAS PALABRAS — CD 4.900
- LEO Y ESCRIBO — CD 2.995
- LIBRO ANIMADO 101 DALMATAS — CD 6.490
- LIBRO ANIMADO DE HERCULES — CD 6.490
- LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO — CD 2.995
- M. PUZZLE DEPORTES DE ACCION — CD 1.995
- M. PUZZLE FEN. NATURALES — CD 1.995
- M. PUZZLE MUNDO MARINO — CD 1.995
- M. PUZZLE VIDA SALVAJE — CD 1.995
- M. PUZZLE VISTAS AEREAS — CD 1.995
- M. PUZZLE MUNDO DEL MOTOR — CD 1.995
- NODDY — CD 4.900
- PINGU — CD 4.900
- PIRATAS — CD 4.900
- SUMAR Y RESTAR — CD 4.900
- TWINS IN TROUBLE — CD 995
- WALLACE & GROMIT — CD 4.900

OBRAS DE CONSULTA







- ATLAS DEL MUNDO — CD 8.900
- CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 — CD 8.900
- DINOSAURIOS — CD 7.900
- EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 8.900
- ENC. DE LA CIENCIA 2.0 — CD 8.900
- ENC. DE LA NATURALEZA 2.0 — CD 8.900
- ENC. DEL CINE ESPAÑOL — CD 6.950
- ENC. DEL ESPACIO Y EL UNIVERSO — CD 8.900
- ENC. MULTIMEDIA SALVAT'98 — CD 14.900
- GUIA MÉDICA DE LA FAMILIA — CD 8.900
- HISTORIA DEL ARTE SALVAT — CD 14.900
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 8.900
- LA TIERRA — CD 7.900
- MI INCREIBLE CUERPO HUMANO — CD 4.900
- MI PRIMER DICCIONARIO 2.0 — CD 4.900

INTERNET

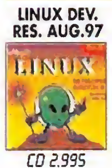


KIT INTERNET MERIDIAN

Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovia. Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.* Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...* Versión completa de Microsoft Internet Explorer 4.0 y todos sus componentes adicionales. Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow. Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO 2.900
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO 9.900

UTILIDADES







- LINUX DEV. RES. AUG.97 — CD 2.995
- PANDA ANTIVIRUS HOME — CD 5.800
- PANDA ECUS — CD 4.900
- VOICE TYPE SIMPLY SPEAKING GOLD — CD 12.900
- WINDOWS'98 — CD 11.990

IDIOMAS







TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO — 9.990

TELL ME MORE INGLES
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990
- NEGOCIOS 8.990

TELL ME MORE FRANCES
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE ALEMAN
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990

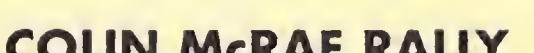
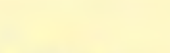
TALK TO ME INGLES
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME ALEMAN
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME FRANCES
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME ITALIANO
- AVANZADO/NEGOCIOS 4.990
- PRINCIPIANTE/INTERMEDIO 3.990



www.centromail.es

JUEGOS

NOVEDADES

Recomendados

COLIN McRAE RALLY



CD 7.495

Participa en un Rally con 52 etapas únicas a través de 8 países. El control de mayor realismo hasta la fecha. 12 coches de rally modelados con laser. Prueba contrareloj. 5 perspectivas distintas.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES



CD 6.795

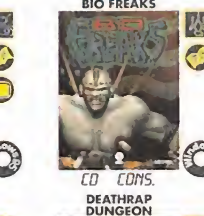
El juego español nº1 en Europa. 3D de más de 350 edificios, estructuras, vehículos y armas de la 2ª Guerra Mundial. 20 misiones con escenarios, objetivos y desafíos variados. Controla más de 40 clases de tropas.

EXPEDIENTE X



CD 8.495

Ayuda a los Agentes especiales Fox Mulder y Dana Scully a resolver un nuevo misterio de Expediente X. Investiga todas las pistas y evidencias. Entrevista a cualquier posible testigo. Pasea por los escenarios de la serie. 7 CDs.



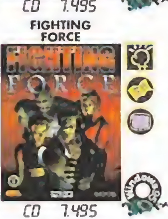








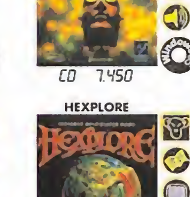


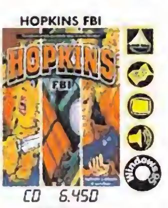











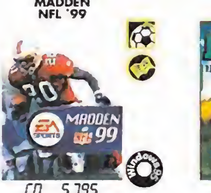








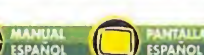







AGE OF EMPIRES CD 7.495	AIR WARRIOR III CD 7.950	ARMOR COMMAND CD 7.495	ARMORED FIST 2 PENT, 16Mb SVGA CD 7.495	ARMY MEN CD CONS.	AXIES & ALLIES CD CONS.
BATTLE ZONE CD 7.495	BIO FREAKS CD CONS.	BLACK DAHLIA CD 8.495	BUST-A-MOVE 2 486, 8Mb SVGA CD 5.795	CASTROL HONDA SUPERBIKE W.C. CD 7.495	COMBAT CHESS CD 2.795
COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 CD 5.495	DEATHTRAP DUNGEON CD 7.495	DUNE 2000 CD CONS.	EGIPTO 1156 A.C. CD 7.450	EMERGENCY CD 5.995	ENEMY ZERO CD CONS.
EXTREME TENNIS CD 2.995	F-15 (JANE'S) CD 7.495	F-16 AGRESSOR CD 7.495	F-22 ADF CD 7.495	F-22 RAPTOR CD 7.495	FALCON 4.0 CD CONS.
FIGHTERS ANTHOLOGY CD 7.495	FIGHTING FORCE CD 7.495	FINAL FANTASY VII CD 7.495	FLIGHT SIMULATOR '98 CD 8.990	FLIGHT UNLIMITED II CD 7.995	FLYING CORPS GOLD CD 2.795
FORSAKEN CD 7.495	FUTBOL MANAGER '98 CD 5.795	GADGET CD 7.450	GEX 3D: ENTER THE GECKO CD 6.495	GOLF PRO CD 2.795	GRIM FANDANGO CD 6.795
H.E.D.Z. CD CONS.	HEART OF DARKNESS CD 6.495	HEXPLORE CD 6.795	HOLLYWOOD MONSTERS CD 2.795	HOPKINS FBI CD 6.450	I-WAR CD 7.495
INDUSTRY GIANT CD 7.495	JACK ORLANDO 486, 16Mb SVGA CD 4.995	JETFIGHTER FULL BURN CD 7.495	JOURNEYMAN PROJECT 3 CD 7.495	KKND2: KROSSFIRE CD 5.795	KLINGON HONOR GUARD CD 7.495
LAS GRANDES BATALLAS DE JULIO CESAR CD 6.995	LONGBOW 2 CD 7.495	LORDS OF MAGIC CD 6.495	M1 TANK PLATOON 2 CD 6.795	MADDEN NFL '99 CD 5.795	MAX 2 CD 7.495





MANUAL ESPAÑOL

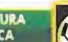

PANTALLA ESPAÑOL


VOCES ESPAÑOL

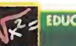

MANUAL INGLÉS



PANTALLA INGLÉS


VOCES INGLÉS





AVENTURA GRÁFICA


DEPORTE



EDUCATIVO
OBRAS CONSULTA


ESTRATEGIA

JUEGOS

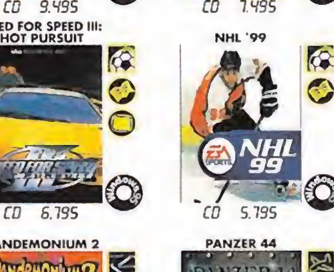
NOVEDADES



www.centromail.es









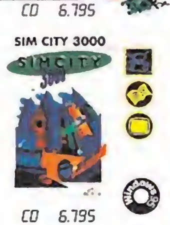








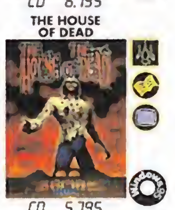
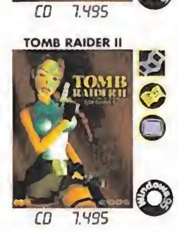
















Juego	Precio
MICROMACHINES V3	CD 6.795
MICROSOFT GOLF 1998	CD 9.495
MIGHT & MAGIC VI	CD 7.495
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	CD 6.795
MONSTER TRUCK MADNESS 2	CD 7.495
MORTAL KOMBAT 4	CD CONS.
NBA LIVE '99	CD 5.795
NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT	CD 6.795
NHL '99	CD 5.795
NIGHTMARE CREATURES	CD 6.795
OF LIGHT AND DARKNESS	CD 7.495
PACK MULTIACTION	CD 2.795
PACK MULTISPORTS	CD 2.795
PANDEMONIUM 2	CD 6.795
PANZER 44	CD 7.950
PANZER COMMANDER	CD 7.495
PC BASKET 6.0	CD 2.795
PC FUTBOL 6.0	CD 2.795
PC FUTBOL 6.0 EXTESION 1	CD 2.350
POLICE QUEST SWAT II	CD 5.995
PROST GRAND PRIX (PENT, 16Mb SVGA)	CD 7.495
QUAKE II	CD 7.495
RED BARON II	CD 5.995
RED JACK	CD CONS.
REDLINE RACER	CD 6.795
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN (PENT, 16Mb SVGA)	CD 7.495
SEGA TOURING CAR	CD 5.795
SENSIBLE SOCCER '98	CD 6.795
SEVEN KINGDOMS	CD 7.495
SIERRA PRO PILOT	CD 6.495
SIM CITY 3000	CD 6.795
SMALL SOLDIERS: BUILD & BATTLE	CD CONS.
SMALL SOLDIERS: SQUAD COMMANDER	CD CONS.
SOLDIERS AT WARS	CD 7.495
SONIC R	CD CONS.
STREET FIGHTER ALPHA	CD 4.895
SPEED BUSTERS	CD 6.795
STAR WARS REBELLION	CD 6.795
TEAM APACHE	CD 7.495
TERCER MILENIO	CD 7.495
TEST DRIVE 5	CD CONS.
THE FIFTH ELEMENT	CD CONS.
THE HOUSE OF DEAD	CD 5.795
TIGER WOODS '99	CD 5.795
TOMB RAIDER II	CD 7.495
TUROK	CD 7.495
UBIK	CD 7.495
UNREAL	CD 6.795
URBAN ASSAULT	CD 7.495
WARBREEDS	CD 6.795
WARGAMES	CD 5.795
X-COM INTERCEPTOR	CD 7.495
XENOCRACY	CD 7.495
ZERO ZONE	CD 7.450

Recomendados

MECH COMMANDER



CD 7.495

Experimenta el realismo del campo de batalla. Controla a una compañía o a un MechWarrior, imparte órdenes y obtén observaciones de la lucha. Desafía a enemigos reales mediante las posibilidades multijugador por red.

PC FUTBOL EXTENSIÓN 6.0 EXT. 2



CD 2.350

El complemento definitivo de PC Fútbol 6.0. Incorpora PC Fútbol Plus 98/99. Permite jugar con todas las estrellas de la Liga 98/99 en los programas Manager y ProManager. Todos los goles de la 2ª vuelta.

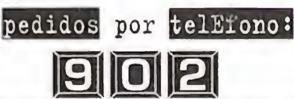
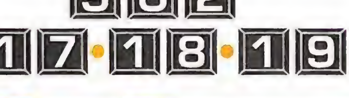
STARCRAFT



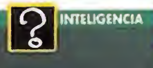
CD 6.495

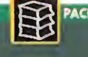
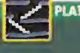
De la mano de los creadores de Warcraft II nace Starcraft. Estamos en época de crisis. 3 de las fuerzas más poderosas del Universo quieren lograr el dominio de la Galaxia. Juega en red local o a través de Internet.

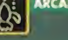
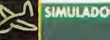
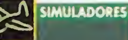
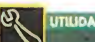
pedidos por teléfono:

902 17 18 19

 INTELIGENCIA
 IDIOMAS
 LUCHA

 JUEGOS DE MESA
 PACKS
 PLATAFORMAS
 ROL

 ARCADE

 SIMULADORES
 VIDEO AVENTURA
 SHAREWARE
 UTILIDADES

Recomendados

CARMAGEDDON



PENT, 8Mb SVGA

CD 2.990

El juego de carreras de coches más disparatado de la historia. Pon a prueba tu astucia y tu coche contra 15 pilotos completamente locos en 36 alucinantes circuitos y conviértete en el Rey de la Destrucción.

CIVILIZATION II



486, 8Mb SVGA

CD 3.495

Civilization hizo historia en el mundo del videojuego, y ahora puedes disfrutar de retos aún más apasionantes. Toma decisiones críticas a nivel social, económico y político mientras construyes un imperio.

LARRY VII



486, 8Mb SVGA

CD 2.995

¡Un 10 en cualquier escala mundial! Buscadlo en la zona "caliente" del catálogo del amor. Demuestra tus "habilidades". ¿Conseguirás quitarles el dinero - o la ropa - en una partida de Strip Poker?



























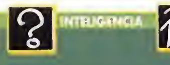
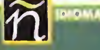


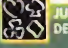


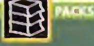


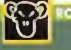
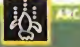
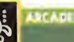
Juego	Precio	Requisitos
A-10 TANK KILLER	CD 1.995	486, 4Mb VGA
AIR WARRIOR II	CD 1.990	Windows 95
APACHE LONGBOW	CD 1.995	486, 8Mb SVGA
BROKEN SWORD	CD 1.990	486, 8Mb SVGA
CAESAR II	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
CONQUEST EARTH	CD 1.995	PENT, 16Mb SVGA
CREATURES	CD 2.990	Windows 95
DARK REIGN	CD 2.995	Windows 95
DAVIS CUP TENNIS	CD 1.995	486, 8Mb SVGA
DEATH RALLY	CD 1.990	486, 8Mb VGA
DRAGON LORE II	CD 1.990	486, 8Mb SVGA
DUKE NUKEM 3D	CD 3.495	486, 8Mb SVGA
EARTHSIEGE 2	CD 2.495	486, 8Mb SVGA
FABLE	CD 1.995	486, 8Mb SVGA
FINAL DOOM	CD 1.990	486, 4Mb VGA
FUTBOL PRO	CD 750	Windows 95
GRAND PRIX MANAGER 2	CD 1.995	PENT, 16Mb SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
HEXEN	CD 2.990	486, 8Mb VGA
HEXEN II	CD 2.995	Windows 95
HIND	CD 1.995	486, 8Mb SVGA
IMPERIUM GALACTICA	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
LIGHTHOUSE	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE 2	CD 2.990	PENT, 8Mb SVGA
M1 A2 ABRAMS	CD 1.990	Windows 95
MAGIC EL ENCUENTRO	CD 2.995	Windows 95
MAX	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
MORTAL COIL	CD 995	486, 4Mb VGA
MYST	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
OUTPOST 2	CD 2.995	PENT, 16Mb SVGA
PHANTASMAGORIA	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
PHANTASMAGORIA II	CD 2.995	Windows 95
PUZZLE BOBBLE	CD 2.990	
QUAKE	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
RAYMAN	CD 3.495	486, 4Mb SVGA
ROAD RASH	CD 2.990	Windows 95
SENSIBLE SOCCER 96/97	CD 2.990	486, 4Mb SVGA
SHATTERED STEEL	CD 750	486, 8Mb SVGA
SILENT HUNTER	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
SILENT THUNDER	CD 2.495	486, 8Mb SVGA
STAR RANGERS	CD 1.990	486, 8Mb SVGA
STAR TREK GENERATIONS	CD 1.995	Windows 95
SUPER EF 2000	CD 2.990	
SYNDICATE WARS	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
TEMPEST 2000	CD 795	386, 4Mb VGA
THE ULTIMATE DOOM	CD 2.990	386, 4Mb VGA
TOM CLANCY SSN	CD 1.495	Windows 95
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSSINES	CD 3.495	PENT, 8Mb SVGA
TOP GUN	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
TOSHINDEN	CD 1.990	486, 8Mb SVGA
URBAN RUNNER	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
VERSALLES	CD 2.995	Windows 95
WORLD FOOTBALL '98	CD 1.990	Windows 95
X-COM APOCALYPSE	CD 2.995	486, 8Mb SVGA

pedidos por teléfono:
902 17·18·19

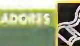

INTELIGENCIA

IDIOMAS

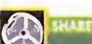
LUCHA


JUEGOS DE MESA

PACKS

PLATAFORMAS

ROL



ARCADE

SIMULADORES

VIDEO AVENTURA


SHAREWARE


UTILIDADES


CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL **Si eres un profesional del sector**
y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, **llama al: 913 802 892**

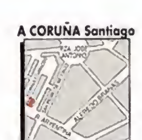








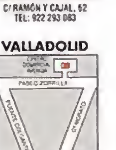


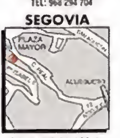









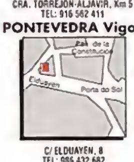

















A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ARGENTINA
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

ALICANTE Elche
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (Glories)
C.C. GLORIES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CORDOBA
C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA
C/ RUTLLA, 147, ESQ. JOAN REGLA, 6
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián
AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MUGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

MADRID (Atocha)
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA S/N
TEL: 917 758 882

MADRID (Sol)
C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón
Cra. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53
CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
Pza. DE LA PRINCESA, 3
TEL: 986 220 939

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOC. 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandia
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQ. DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CADIZ, 14
TEL: 976 218 271

PRÓXIMA APERTURA



ALICANTE
C.C. GRAN VIA, Local B-12
AV. GRAN VÍA S/N

ALICANTE Elda
AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B (GRAN AVENIDA)

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65

MADRID
C/ PRECIADOS, 34

NUEVO CENTRO

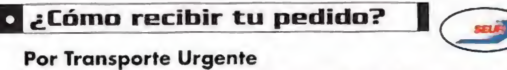
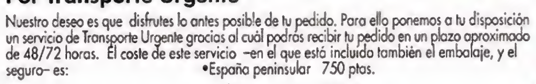





CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

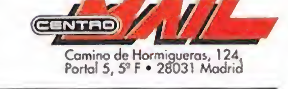
• ¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

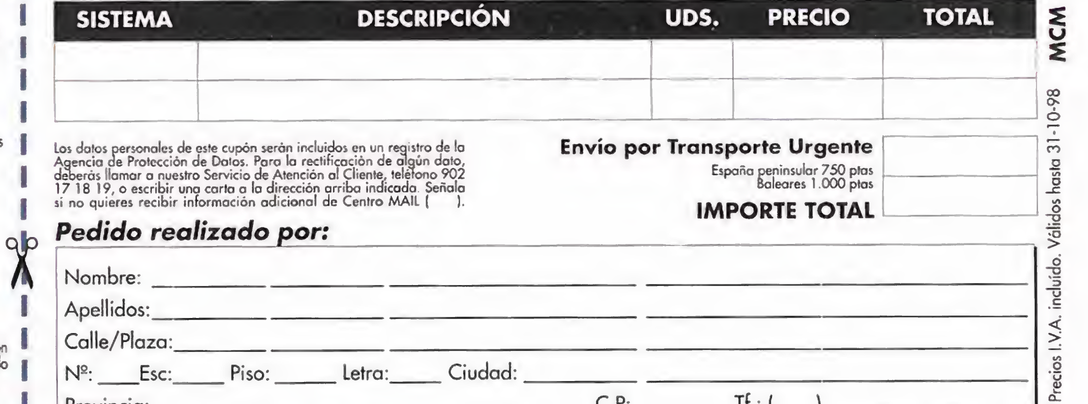
Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid



SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas
Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ______
Apellidos: ______
Calle/Plaza: ______
Nº: ____ Esc: ____ Piso: ____ Letra: ____ Ciudad: ______
Provincia: ______ C.P: ______ Tf.: ( )
N.I.F: ______ Fecha de Nacimiento: ______ E-mail: ______

MCM

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-10-98

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por teléfono: 902 17 18 19 CENTRO MAIL

La Web del mes



Este mes es la Web de **Activision** nuestra protagonista **www.activision.com**, pues en sus páginas podemos encontrar todo acerca de las novedades que presentarán la próxima temporada. Sobre estos títulos encontraremos amplia documentación, espectaculares capturas y demos que nos ayudarán a imaginar la impresionante calidad de la que Activision ha provisto a sus próximos lanzamientos. Con títulos como **«Heretic II»**, **«Heavy Gear»**, o **«Sin»**, Activision va entrar este otoño pisando fuerte, y sin duda dejará huella en discos duros de todo el mundo. ¡Menos mal que la vuelta a la rutina también tiene sus alicientes!

¿Cómo afrontará Virgin la compra de Westwood Studios por parte de Electronics Arts?

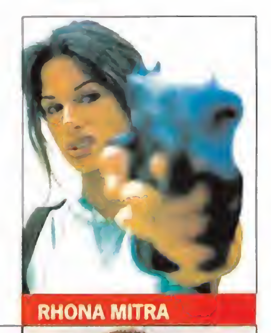
¿Cuántos meses de vida podemos augurarle al cada vez más agonizante E.C.T.S.?

¿Cuál será el juego más vendido de las próximas navidades?

¿Qué posibilidades hay de que aparezca un juego basado en la película «Godzilla»?

¿Quién será Lara Croft?

Estas bellezas son las posibles candidatas al papel protagonista en la película que Paramount Pictures está realizando basándose en el juego «Tomb Raider». Como podéis apreciar, cualidades en cuanto a físico no le faltan a ninguna, esperemos que como actrices puedan ofrecer, al menos, tanta calidad, sino más. ¿Cuál será? Nadie más que los productores, director y guionistas lo saben. Pronto saldremos de dudas.



RHONA MITRA



LISA BOYLE NATHALIE COOK NELL MCANDREW VANESSA DEMOUY DIANE LANE

Humor

por Ventura y Nieto



¿Qué he hecho yo para merecer esto?

De nuevo la frustración de uno de nuestros lectores, aficionado en este caso a la simulación estratégica, es motivo para solicitar mayor consideración al usuario final por parte de los servicios de atención al cliente, que en ocasiones, se muestran impertérritos con los problemas que puedan surgir a partir de la compra de un producto, sobre todo cuando la demanda aparece tras comprobar fallos en el juego. Éste es el caso de Juan Antonio Casas Blanco que nos escribe desde Sevilla.

"Soy un gran aficionado a los programas de simulación estratégica y en Noviembre pasado adquirí por 7.990 ptas., el programa «Silent Hunter V.1.11» desarrollado por SSI y distribuido por Proein, en unos grandes almacenes. Pasado un mes encontré unos fallos y con el problema me puse en contacto con el departamento de atención al consumidor, indicado al final del manual del programa, donde después de decirme que el programa era ya antiguo y que no tenían conocimiento de ningún fallo, me dieron como única solución que devolviera el programa al vendedor. Decepcionado, fui a descambiarlo y después de algunas pegas y una llamada telefónica al servicio de atención al cliente del distribuidor, el vendedor me lo descambió hace unos días.
Me sorprendió ver en un expositor de un hipermercado una nueva versión del programa llamada «Xtreme Colecction» al módico precio de 2.990 ptas.; yo, como soy un optimista y un gran iluso, compré el programa y no me sorprendió demasiado que comprobar que seguía teniendo los mismos fallos. Dicho esto, sólo me queda que advertir a los posibles usuarios que nunca podrán terminar de jugar en el modo campaña porque a la mitad se les quedará "colgado", que en misiones simples, aleatoriamente se colgará, que no indica los tiempos de reparación de daños en combate, básico en programas de simulación estratégica, así como otros errores que no valen la pena mencionar, y por último les diría que no esperen solución a dificultades o problemas técnicos por parte de Proein como se indica en las instrucciones al final del manual del programa."
Resulta insólito y hasta irracional que se pueda comercializar la versión posterior y supuestamente mejorada de un programa y que siga fallando con los mismos bug que la versión original cambiando poco más que la caja que lo contiene. Seguramente cuanto más problemas presente un juego más inaccesible será su servicio de atención, por el conocimiento claro está de estos fallos y la incapacidad para justificarlos. No obstante suponemos que es más una cuestión de personas indolentes que de compañías de software, aunque sean éstas las responsables de que no se presenten dichos problemas.

MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRITICO.
También podéis mandarnos un e-mail a la siguiente dirección de correo:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es



Lo peor de este mes, es el mes en sí mismo, pues en Octubre casi todo el mundo ha olvidado ya las vacaciones y ha asumido la vuelta a sus obligaciones cotidianas, sea en el puesto de empleo, en la escuela, instituto o universidad. La cuestión es que ahora se va a disponer de muchísimo menos tiempo para disfrutar del hobby prefendo por todos los videojuegos.

HACE 10 AÑOS

En el número siete de nuestra segunda época pugnaban por el protagonismo en nuestra portada tres grandes títulos como «Thunder Blade», la conversión de un frenético shoot'em up en el que el protagonista es un helicóptero; «Barbarian II», la segunda parte del, por aquellas fechas, mayor éxito de Palace y en el que de nuevo daban mucho de qué hablar los sugerentes encantos y sinuosas curvas de María Whittaker, y «El Poder Oscuro», un arcade de enormes gráficos, como nunca había sido visto en Spectrum. En segundo plano cabía destacar «Artura», «Rock'n Roller», «Cybernoid II», «Triple Commando» y «Live and let Die».



FORMIDABLE

... Que cada vez esté más igualada la carrera por la búsqueda de la plataforma de juego ideal entre consolas y ordenadores. Aunque esto hace que cada vez sea más difícil tomar una decisión a la hora de comprar un nuevo equipo, abre muchas y gratas posibilidades a los aficionados.

LAMENTABLE

La proliferación de lugares en los que la piratería hace su agosto realizando copias ilegales de juegos. Al final sólo consiguen perjudicar a los usuarios, puesto que las distribuidoras no pueden emplear los beneficios que obtendrían de una venta legal, en mejorar sus productos, localizarlos, ofrecer un mayor soporte técnico y trabajar más los manuales y cajas.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
CARMAGEDON II	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	16 MB (32 MB RECOM.)	153MB	SVGA	CUADRUPLE	RAT,TECL,JOY	DIRECTX.COMP	MODEM,RED,SERIE	ACEL 3D
COLIN McRAE	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	30MB	SVGA	CUADRUPLE	RATÓN, TECL,	SB	RED,SERIE	ACEL 3D
CREATURES 2	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM)	300 MB	SVGA	CUADRUPLE	RATÓN, TECL	DIRECT X COMP,	---------------	DIRECT X 5
F-22 T.A.W.	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/233	16 MB (32 MB RECOM)	70 MB	SVGA	DOBLE	RAT,TECL,JOY	SB	MODEM,RED,SERIE	3DFX
GRAND PRIX LEGENDS	CD.(WIN95,98	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM)	40MB	SVGA	CUADRUPLE	RAT,TECL,JOY	DIRECT XC OMP	----------------	DIRECT X 5
H.E.D.Z	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM)	40 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN TECL	SB	NO	--------------
HOPKINS F.B.I.	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/150	16 MB (32 MB RECOM)	20 MB	SVGA,2M	DOBLE	RATÓN TECL	DIRECT X COMP	----------------	DIRECT X 5
JET FIGHTER FULL BURN	CD.(WIN 95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16MB (32MB RECOM)	45MB	SVGA	CUADRUPLE	RAT,TECL,JOY	SB	MODEM,RED,SERIE	3DFX
PHILIP MARLOWE	CD(WIN 3.1,95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/150	16 MB (32 MB RECOM)	16MB	SVGA	DOBLE	RATÓN,TECL	SB	-------------------	---------------
TELURIAN DEFENDER	CD.(WIN95,98	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM)	40MB	SVGA	CUADRUPLE	RATÓN,TECL	DIRECT XC OMP	MODEM,RED,SERIE	DIRECT X 5
WARGAMES	CD(WIN 95,98)	PENNTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32MB RECOM)	16 MB	SVGA 2M	CUADRUPLE	RATÓN,TECL	DIRECT X COMP	MODEM,RED,SERIE	3DFX

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

¡Ahorra 3.790 Ptas!



SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: <**suscripcion@hobbypress.es**>

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO